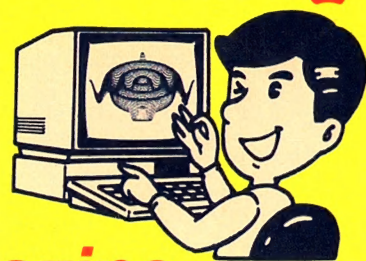


April 1985 **4**



定価 ¥350

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦33
プログラミング上達の早道
エラー・メッセージ解説法

- BM-Jr/Li1 VALBOS/JR-MEGA FORCE
- BM-Li1/MK5 鳥の人/ハコプター/ゆけゆけ串カツウイチ
- C1 STAR SHIP GO!!
- コモドール64 JANBON
- FM-7/77 HOPPING/きのご狩り
- FP-1000/1100 HITINO.1
- JR-100 JAM&RAM/DRACURA HUNTING
- JR-200 JAVIOUS/影さんの里帰り
- JX METAL SNAKER WORLD X'TAL 3
- M5 愛しのCHERRY/CAN BOY
- MAXMACHINE NO SIDE
- MSX 反物質生命体 Kage/JETHERI/Tiny CRNSK
- MZ-1200/700 SAVE THE MOON~月を救え~
- MZ-700/1500 ROUND/ELEPY
- MZ-1500 つく美ちゃんの地下鉄ジョック
- MZ-80B/2000/2200 NEWジャンケン/SPACE PIRATES/CROW&CATS
- MZ-2200 3D-スキャッシュ
- PASOPIA(T)5 カッコ
- PASOPIA7 GODDESS OF SPRING
- PC-6001/mkII/6601/SR RING WARS/PENCIL LAND
- PC-6001/mkII/6601/SR SEA TRAVEL
- PC-8001/mkII/SR GOAL/PUSER
- PC-8001/mkII/SR 緑のみの虫
- PC-8801/mkII/SR THE BALL
- PC-9801/E/F 毒まんじゅう
- びゅう太 カメラと私
- RX-78 物体Oゲーム
- S1 MUZU-MUZU
- SC-3000 EGUOUS/ゲート・ボール・ガンタ
- SMC-777 CAT WARS
- VIC-1001 THE GOD OF DEATH
- X1/C/D GO GO ヒロシ/BOMB ATTACK
- JR-800 DARUMA Attack
- PC-8201 修ちゃんあやうしパートII
- FX-702P TANK TANK
- PB-100 オンボロ船/PRO-RES
- PC-1245 スパイ・ゲーム
- PC-1500 MONSTER ZONE
- PC-2001 XXX
- 実用プログラム・コーナー
- PC-8801/mkII/SR 関数と接続
- X1/C/D 抵抗カラーコード
- PB-100 PB TUTOR(家庭教師)

©株式会社 ナムコ

スーパーソフトコーナー
特集



Lode Runner

バンゲリング帝国の逆襲

マイコン BASIC Magazine

4

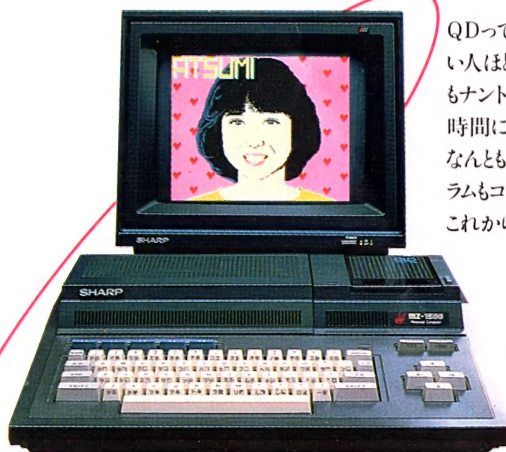
★51機種65本のソフト掲載

エラー・メッセージ解説法
ロードランナーII大研究

電波新聞社

電波新聞社

走りの違いで選ぶ シャープのパソコン、MZ。



QDって、スゴイ! この実感はパソコンに詳しい人ほど強いようです。あの“サンダーフォース”もナント8秒のスピードスタート、イライラ待つ時間に耐えてきたマニアには、このスピードはなんとも魅力に違いありません。もう長いプログラムもコワくない。趣味に遊びに仕事に熱中。これからはダンゼン、QDです。

パーソナルコンピュータ

MZ-1500

標準価格 89,800円

◀写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B標準価格72,000円はオプション。画面はハメコミ合成です。

ゲームも仕事もスピードスタート

クイックディスク (QD)

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置です。プログラムやデータを読み取るスピードは、何とカセットの約30倍(当社2000ボートのデータレコーダ比)。もうなは持ちの乗りも違ってきます。

キャラクタづくりも自在、きわだつグラフィック

PCG1000文字

グラフィックはひと味違うクリエイティブ設計。1000文字のPCGまたは320×200ドット8色フルグラフィック+24文字のPCGが使い分けられ、目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できます。

音楽演奏だってお手のもの

PSG2チャンネル

パソコンをよりクリエイティブに活用するためのサウンド機能として6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。6重和音の音楽と2つの効果音が楽しめ、音楽演奏、サウンド効果にグンと厚みを増していきます。

SHARP



日本語表示、ワープロへの活用も

漢字対応QD-BASIC

漢字対応BASICをはじめ、漢字ROMボード(オプション)、辞書ROMボード(オプション)のサポートなど、ワープロへの対応も考慮しています。

上達に合わせて進化する

64KBオールRAMのクリーン設計

BASIC以外の言語への発展性を秘めた、いわばあなたの上達に合わせて進化するシステム設計です。

■能力をぐんとアップさせるRAMファイル(オプション) ■MZ-1500がしゃべるパソコンに、ボイスボード(オプション) ■「ミタエース」「住所録」「ミュージックエース」「デモエース」など、買ったその日から即使えるソフトをバンドル。

■ステップアップできる3系統のCRT端子 ■カナはアイウエオ順、機能性に徹した使いやすいキーボード ■ジョイスティック端子2個装備 ■2モードのプリンターフェイス装備 ■汎用インターフェイス1スロット装備(主なオプション) ■RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円 ■ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円 ■漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円 ■辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円 ■シリアルプリンタMZ-1P14 標準価格54,800円

“ジョイジョイパック”第2弾新登場!! JOY JOY PACK II

MZ-SA002標準価格16,800円

遊べる、使える、家族ひとりひとりが楽しめる7種類のQDソフトをワンパックで新発売。

1 バンチボール

マリオ
ブラザーズ

幅広い年齢層にわたって楽しめるあのマリオが、一段と興奮度を高めてフレッシュアップ。

2 任天堂の テニス

ゲームセンターやファミリーコンピュータで人気の高いテニスがMZ-1500で楽しめます。

3 ワープロ タイアリー

家族みんなで活用できる、学習機能付ワープロ+カレンダー機能。スケジュールも書き込めます。

4 ママ・キーパー

家計簿づくりはもうラクラク。数字を入力するだけで、1ヶ月のトータルもバッチリ。

5 スタディ・メイト

楽しみながら学習できる、堅苦しい勉強ソフトとはひと味違ったいわばパソコン暗記カード。

6 BASICスタディ

いちいちマニュアルを見なくても、画面との対話形式でBASICの基礎学習ができます。

7 パーティーメーカー

誕生パーティをはじめ楽しい集いを効果的に演出してくれるグラフィックソフトです。

好評 JOY JOY PACK (MZ-SA001)

標準価格16,800円も発売中!!

①日本語ワープロ「簡々漢」②「マリオブラザーズスペシャル」③「野球狂」④「エンターティナー」⑤「ホームダイアリー」⑥「パーティーメーカー」⑦「BASICスタディ」

「パソコンスクーリング」のお知らせ

- 講習場所：シャープ東京支社/パソコン教室 ☎03(260)1161
- 日時：3月14日(木)・3月30日(土)・4月13日(日) 各PM2:00~5:00
- 定員：各20名(定員になり次第締切ります) ●受講料：1,000円

BASICで文書がつかれる。ターボは

180 A\$(11)="の新機能とは、漢字がプログラムの中で自由に"

190 98(12) = "使える漢字BASIC。スピード感にあふれた"

200 A\$ (13) = "高精細グラフィック。イメージ豊かなビデオ映"

210 A\$(14) = "像を創りだすデジタル"

220 A\$(15) = "ホビーからビジネス"

230 A\$ (16) = "高機能パソコンが誕生"

```
240 FOR I=0 TO 16:SYMBOL(304,I*18
```

```
250 WINDOW(0,0)-(400,399),(4,0)
```

260 LINE(24,112)-(280,368),PSE

```
270 LINE(120, 88)-(184,112),PSET,&H10,BF:LINE(120, 88)-(184,112)
```

280 SYMBOL(119, 92), "オフィス", 1, 1

290 LINE(4,208)-(24,272)

300 SYMBOL(3,210),"

310 SYMBOL (3

```
320 LINE(120,36
```

330 SYMBOL (126, 31)

```
340 LINE(280,208)-
```

350 SYMBOL (280,216),

```
360 FOR I=112 TO 368 STEP 3
```

```
370 FOR I= 24 TO 28 STEP 32.
```

```
380 C=2:PALET2,0:FORJ=0T
```

390 DATA 94,94 ,171,183

400 DATA 47.47 ,179,229

[illegible]

すべてに高漢度なのです。

ワードプロセッシング

簡単な操作で日本語入力ができる新開発漢字BASICを標準装備。漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでもでき、手軽に日本語の文章が作成できます。さらに、新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。挿入、削除、文章移動、同一文章(プログラム)をくり返し使用できるコピーなどが自在です。まさにプログラミング感覚でスピーディに文書作成が可能。企画書や報告書などビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポート、論文などに幅広く活用できます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、緻密な色表現、漢字1000文字表示など、ハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現も楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画、新開発SSS*方式デジタルテロップを内蔵。映像カタログ、ビデオPOPなどビデオテープを新しいメディアとして実務に活かします。

*セバレートサブキャリブシステムの略

〈X1ターボの主な特長〉 ■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易 ■JIS第1水準漢字ROM標準実装 ■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示 ■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ ■高速ポイント機能 ■新開発黒色スーパーインポーズ機能 ■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM ■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート ■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス ■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現 ■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード ■キー配列を50音順に変換可能

*Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロップ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは232Kバイトです。
*両面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されております。

〈主なオプション〉

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F 標準価格 39,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F 標準価格 129,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1 標準価格 24,800円
●漢字プリンタ	CZ-8PK2 標準価格 134,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1 標準価格 59,800円
●パーソナルテロップ	CZ-8DT2 標準価格 44,800円

新しい実務フィールドへ…ターボな走り



Model 30 (ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)	パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-852C 標準価格 278,000円
Model 20 (ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)	パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-851C 標準価格 248,000円
Model 10 (高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)	パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-850C 標準価格 168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-850D 標準価格 129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズブレード(R)の2色があります。



▲写真はModel 30です。

ワードプロセッシング機能、いよいよ充実。 AV1 turbo用システム・ユーザー辞書新発売。

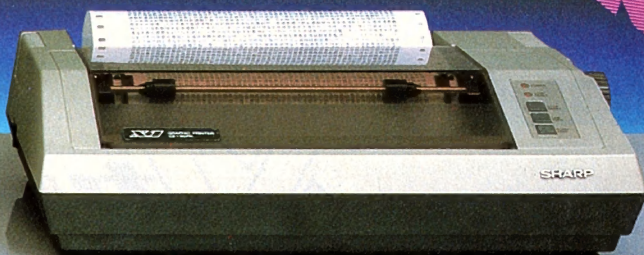
〈主な特長〉

- X1ターボの標準BASICとの併用により、熟語変換が可能。(収録語数 約30,000語)
- 標準BASICの音訓辞書の内容もほとんど含んでいます。
- システム辞書には常用熟語・人名・県名・都市名が登録され、内容の追加・書き換えができるユーティリティも付いています。
- ユーザー辞書には頻繁に使用する語句などを、自分で使い易いように登録しておくことができます。

■2D5FD版 CZ-111SF 標準価格 8,800円

X1は、

これがスーパーインポーズだ
コンピュータ画像と実写の映像を自在に合成



漢字OK **△△△**Ck

パーソナルコンピュータ CZ-804C 標準価格139,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマススクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格99,800円

●X1Ckにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。
●ミニフロッピーディスクドライブCZ-801FS及び漢字プリンタCZ-80PKSはオプションです。
※画面はハ・メコ合成です。

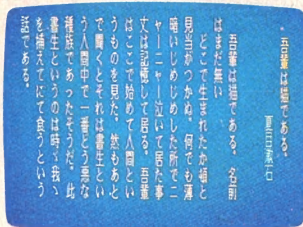
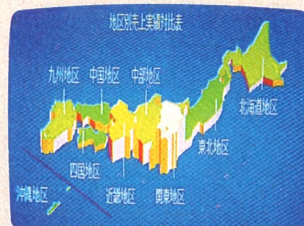
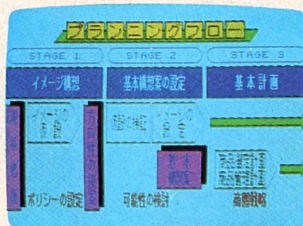
"体験△△△"フレッシュフェア — 2/21(木)~4/20(土) —

周辺機器やソフト情報を中心にX1シリーズの楽しい実演講習を開催いたします。ぜひ店頭で見て、触ってX1シリーズの世界を体験して下さい。

成長が楽しみだ。

ホビーに、ビジネスに、パソコンは使いこなすに
したがって拡張意欲もわいてくるもの。ニュー
タイプX1Ck、X1Csはそうしたシステムアップ
に備えて、拡張I/Oポートを2ポート内蔵した
発展型。さらにX1Ckでは、JIS第一水準漢
字2965種を含む3707種の文字・記号を収納
した漢字ROMまで標準実装。読みやすい
漢字かな混り文での表現が自在で、活用範
囲もぐんと広がります。——コンピュータ画像と
テレビ・ビデオなどの実写の映像を自在に重
ね合わせるスーパーインポーズ機能。そして
高速・多彩な強力グラフィック機能。世界に
先駆けて映像表現に新領域を拓いたX1シ
リーズのあの優れたグラフィック能力はすべて
継承。もちろんX1シリーズの豊富なソフトもその
まま使える、コンパチブル設計。あらゆる分野
で、上達に合わせてどんどんシステムアップが
できる夢のマシンです。

漢字を使えば、活用がさらに広がります。



※X1Cs、X1D、X1の場合は漢字ROM(別売)が必要です。

主なオプション

●ミニフロッピーディスクドライブ	CZ-801F(S/R) 標準価格198,000円
●コンパクトフロッピーディスクドライブ	CZ-300F(S/R) 標準価格 79,800円
●漢字プリンタ	CZ-8PK2 標準価格134,800円
●漢字プリンタ	CZ-80PK(S/R) 標準価格123,800円
●ドットプリンタ	CZ-8PD2(S/R) 標準価格 79,800円

●カラープロッタプリンタ	CZ-8PP2(S/R) 標準価格 54,800円
●パーソナルテロップ	CZ-8DT2 標準価格 44,800円
●デジタルテロップ	CZ-8DT 標準価格 89,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1(近日発売) 標準価格 59,800円
●漢字ROM(CZ-800C、802C、803C用)	CZ-8KR 標準価格 38,000円



発展OK $\Delta V \nabla$ Cs

パーソナルコンピュータ CZ-803C 標準価格 119,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスキング0.45mm)
CZ-801D 標準価格 99,800円

●X1Csにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。



パーソナルコンピュータ CZ-800C 標準価格 155,000円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-800D 標準価格 113,000円

●X1にはローズレッド、メタリックシルバー、スノーホワイトの3色があります。



パーソナルコンピュータ+
キーボード
CZ-802C

標準価格198,000円
14型カラーディスプレイテレビ
(マスキング0.4mm)
CZ-802D 標準価格128,000円

●X1Dにはローズレッド、メタリック
シルバーの2色があります。

●ディスプレイテレビCZ-800D、801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組み合わせ可能。

豊富なX1のソフトが共通して使えるコンパチブル設計。

パソコンテレビ $\Delta V \nabla$ シリーズ

＜X1シリーズの主な特長＞ ●メインCPUにZ80A(4MHz)、周辺コントロール用として2個のサブCPU搭載 ●大容量122KバイトRAM標準実装(CZ-802C、803C、804C) ●ユーザー定義のキャラクターゼネレータ、プライオリティ機能、座標変換機能などきわつたグラフィック能力 ●8オクターブ3相音のサウンドゼネレータ ●日付、時刻、番組予約が可能なタイマーつきカレンダー・クロック内蔵(ディスプレイテレビ) ●小さな文字や細かな模様もくっきりと再現するファインピッチブラウン管採用 ●RGB入力端子、ビデオ入力・テレビ出力端子装備

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング(株) 〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649へ

資料請求券
メトリック
ページ
4/8

うちのパソコン 7時半 『オハヨー』 テレビにな

いつでもテレビになるパソコン。つまり楽しみ方まで新しい。

テレビとパソコンをいっしょにしよう、これはもう、あまりにも楽しい。スーパーインポーズ機能や番組自動予約機能などパソコンのマルチな機能がテレビの楽しさを倍増して、これまでテレビにもパソコンにもできなかったことが山ほどできるのです。テレビパソコン・ミスターPC。これはつまり、先進技術が実はちょっと信じられないほど楽しいという、これからの常識のすばらしい好例なのです。

- テレビとパソコンを遠くから自在にコントロールできるユニークな赤外線方式ワイヤレスキーボード。
- テレビの映像とパソコンの画面を自由に重ねられるスーパーインポーズ機能を標準で内蔵。
- ビデオのタイトルやテロップ作成が簡単にできる便利なビデオテロップソフトを添付。
- 7つまでの好きなテレビ番組を、放映時間がくると自動的に選局してくれる番組予約機能。
- 本格派熟語変換の日本語ワープロソフト添付。

- カラフルで美しい15色カラーグラフィック機能。
- 自然な楽器音・効果音などが楽しめるFM音源つき6重和音8オクターブサウンド。
- 2オクターブの音階つき音声合成機能。
- 1024字までの実用漢字ROM内蔵。
- 大容量320Kバイト/ドライブの3.5インチディスクを1ドライブ実装。
- PC-6000シリーズ・PC-6600シリーズの資産を豊かに受け継ぐ豊富なソフトウェア群。

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
大脱走		—	4,200
飛車	㈱キャリアラボ	—	4,200
ハーリーFOX		—	4,200
チョップリフター		6,800	—
ロードランナー	㈱システムソフト	6,800	4,800
エフォーム		5,000	3,500
サンダーボール		5,800	—
ベアーズ&ロータース		5,800	—
ドイツアフリカ装甲軍団	㈱アスキー	5,800	—
ベストナインプロ野球*		5,800	—
信長の野望		6,800	4,500
ベナントレース	㈱光栄	6,800	4,500

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
エキサイト四人マージャン		6,800	4,000
ブラズマライン	㈱テクノソフト	6,900	4,800
フラッピーP-2		6,800	—
ヴォルガード*	㈱デービーソフト	6,800	4,500
(続)黄金の墓		6,200	4,800
フルーツパニック	㈱ポニー	—	4,800
リザート	クリスタルソフト(株)	—	4,800
頭脳4989		—	4,800
ニューファンファン		—	3,800
バブル大作戦	㈱エニックス	—	3,600
ポートピア連続殺人事件		—	3,600
まんてんくん(全3巻)*	㈱ランドコンピュータ	6,800	—



好評発売中
NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ
PC-6001mkII SR
本体標準価格 89,800円

NECパソコンジョイフルフェア 入場無料
(東京) 3/27(水) 28(木) 午前10時～午後5時 (大阪) 4/3(水) 4(木) 午前10時～午後5時(午後3時まで)
●会場: 流通センター(平和島) ●会場: 国際見本市会館(堺筋本町)

ソコには なると 言っ てしま う。



ブラックメタリック

ワインレッド



先進のワイヤレスキーボード
テレビパソコンミスターPC。
好評発売中

NEC テレビパソコン



パーソナルコンピュータ(本体・キーボード) PC-6601SR 標準価格155,000円
ディスプレイテレビ PC-TV151 標準価格 94,800円

機能仕様

- CPU/μPD780C-1(Z80コンパチブル)サブCPU×3●ROM/144バイト(BASIC32Kバイト×2漢字ROM32Kバイト他)●RAM/65Kバイト(含FDバッファRAM1Kバイト)
- マイクロフロッピーディスク/320Kバイト/ドライブ1ドライブ標準実装●キーボード/赤外線方式ワイヤレスリモコン(ケーブル接続可)●表示能力/最大80文字×25行、15色●表示文字/456種+漢字1024文字●グラフィック機能/640×200ドット(15色中4色)、320×200ドット(15色)他●音楽機能/FM音源8オクターブ3重和音+PSG8オクターブ3重和音●音声合成機能内蔵(音階付)●スーパーインポーズ機能内蔵●リアルタイム内蔵(バッテリーバックアップ)●寸法:本体360(W)×345(D)×90(H)、キーボード330(W)×195(D)×32(H)、テレビ360(W)×400(D)×337(H)

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
簡易言語 HuCAL		19,800	—
ジャン狂	㈱ハドソン	6,800	—
野球狂		6,800	—
動物村の計算オリンピック	㈱数研塾	—	3,900
オモシロ博士シリーズ(全3巻)		—	各3,900
数学TEACHERシリーズ(30巻)	ハル学習塾	—	各3,000
英語TEACHERシリーズ(30巻)		—	各3,000
テラ4001		6,800	4,800
3-Dゴルフシミュレーション	㈱ティーアンドイーソフト	6,800	4,000
ゴルフアイランド		6,900	—
バックギャモン		7,900	—
タイニーゼビウスⅡ*	電波新聞	5,800	3,500

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
KNJ-60/66SR漢字BASIC		12,800	—
顧客管理「まいど」	システムイン鹿見島	12,800	—
倉庫番Ⅱ*	㈱シンキングラビット	6,800	4,300
ユーカラDB(データベース)*	㈱東海クリエイト	(仮20,000)	—
マイ英語レッスン		19,800	—
シルクロード横断クイズ	㈱データポップ	9,000	—
シルクロード横断ゲーム		9,000	—
TARBO PASCAL(CP/Mベース)	㈱M・S・A	29,800	—
Peach Calc		29,800	—
Mr. PCテクニカルコレクション	秀和システムトレーディング	<書籍>	1,900
PGおもしろブックスⅠ	エーアイソフト	<書籍>	680
かんたんBASIC講座			

*は近日発売予定



高性能はひとをやさしくする。

NECのパソコンファミリー



PC-2000シリーズ/ PC-6000 PC-6001mkⅡ/ PC-6000 PC-6001mkⅢSR/ PC-6000 PC-6601
PC-6601SR/ PC-8000 PC-8001mkⅢSR/ PC-8200シリーズ/ PC-8800 PC-8801mkⅢSR
PC-100シリーズ/ PC-9800 PC-9801/ PC-9800 PC-9801/ PC-9800 PC-9801/ N5200 モデル05mkⅢ

パソコン

それぞれの頭脳に、



②14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



③14型高解像度カラーディスプレイPC-KD351
標準価格……99,800円



④14型カラーディスプレイPC-60M43
標準価格……65,800円



⑤12型高解像度カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……89,800円



⑥12型カラーディスプレイPC-KD201
標準価格……59,800円



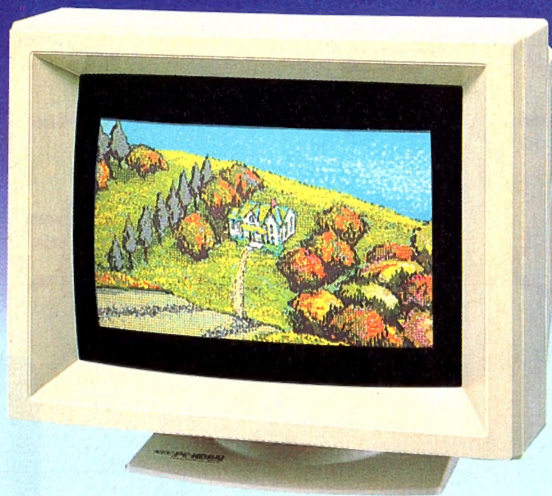
⑦12型カラーディスプレイPC-6042K
標準価格……56,800円



⑧14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⑨14型カラーディスプレイPC-KD251
標準価格……67,800円



⑩14型カラーディスプレイPC-KD851
標準価格……158,000円

新発売

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。

コレと思うパソコンを選んだら、

ピッタリくるディスプレイを選びましょう。

型 式	サイ ズ	ブラ ウ ン グ 色	表 示 文 字 例			入 力 信 号 方 式	ド ット ピ ッチ	適 応 機 種										☆ は 高 解 像 度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-801E,F,M	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡ SR	PC-8001mkⅡ SR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡ SR	PC-6601	PC-6001mkⅡ		
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		○	○	○							☆
②PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ RGB	0.31	○										☆
③PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○1		○	○	○	○	○	○	
④PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1.2	△1		△	●	●	●	●	●	
⑤PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○1		○	○	○	○	○	○	
⑥PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△1		△	●	●	●	●	●	
⑦PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンボジット	0.63						○	○	○	○	○	
⑧PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	精度・同期 セパレート	—	○										☆
⑨PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	○	
⑩PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○	●							☆

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)○印は8色表示。(注4)■印は漢字第2水準の場合、文字が見えにくくなる場合があります。(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはいできません。



PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡSR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkⅡSR/PC-8800シリーズ PC-8801mkⅡSR/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801M/N5200 モデル05mkⅡ

ディスプレイ それぞれの顔。



⑩14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格.....99,800円 **新発売**

NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、
パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。
あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。



⑪14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格.....168,000円



⑫14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格.....58,800円



⑬12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格.....44,800円



⑭12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格.....29,800円



⑮12型アンバーイエローディスプレイPC-8047
標準価格.....46,800円



⑯9型グリーンディスプレイPC-8046
標準価格.....35,800円



⑰12型グリーンディスプレイPC-6041
標準価格.....36,800円



⑱14型カラーディスプレイPC-KD552
標準価格.....112,000円



⑲14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格.....67,800円 **新発売**



⑳15型ディスプレイテレビPC-TV151
標準価格.....94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型 式	サイ ズ	ブ ラ ウ ン 色	表 示 文 字 例			入 力 信 号 方 式	ド ット ピ ッチ	適 応 機 種								☆ は 高 解 像 度	
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-8801E,F,M	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡSR	PC-8001mkⅡSR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡSR	PC-6601		PC-6001mkⅡ
⑪PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○	●						☆
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンボジット	—		○	○	○						☆
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンボジット	—		○	○	○						☆
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑮PC-8047	12	アンバー イエロー	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑰PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンボジット	—		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑱PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43	■		○	●						
⑲PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.50	△	△	△	△	●	●	●	●	●	
㉑PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.49		△	△	△	△	●	●	●	●	

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10 (明治生命三田ビル)..... ☎(03)452-8000
※ 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

こんなに、いっぱい、FM-77の3.5インチソフト。

ゲーム ●ド・ア・ア 5,400円 ●ハイスクール・アドベンチャー 5,600円 ●地獄の練習問題 6,800円 ●ザ・ハームス 11,000円 ●ザ・ナイト オブ ワンダーランド 11,000円 ●アビス 9,800円 ●リキャプチャー 9,800円 ●トップマネージメント 16,800円 ●信長の野望 6,800円 ●団地妻の誘惑 6,800円 ●ナイトライフ 7,800円 ●ベナントレース 6,800円 ●ダンジョン 7,800円 ●ルイン 発売予定 ●コリドー 6,800円 ●ザ・コックピット 5,800円 ●エー・イー 6,800円 ●マイナー2049 6,800円 ●バグ・アタック 6,800円 ●ミスター・ロボット 6,800円 ●ハイス 発売予定 ●クラシスマウンテン 6,800円 ●ブルース・リー 6,800円 ●バルダッシュ 6,800円 ●アズテック 6,800円 ●ハイライズ 6,800円 ●スワッシュバックラー 6,800円 ●プロフェッショナル麻雀 6,800円 ●克蘭ストンマナー 12,800円 ●ユリシーズ 12,800円 ●ブラックプールの剣 9,800円 ●トランシルバニア 9,800円 ●ウィザード&プリンセス 12,300円 ●アドベンチャーランド 8,800円 ●ミッションインポッシブル 8,800円 ●コスモラベラー 4,800円 ●ギャラベーター・スーパーボランボリン 4,800円 ●Mr. HEADING 4,800円 ●Lode Runner 5,800円 ●CHOPFLIFTER 5,800円 ●ウォルガード 6,800円 ●フラッピー 6,800円 ●3Dゴルフシミュレーションスーパーバージョン 6,800円 ●スターアサー伝説I 惑星メフィウス 6,800円 ●スターアサー伝説II 暗黒星雲 6,800円 ●スターアサー伝説III テラ4001 6,800円 ●サンダー・フォースコンストラクション 6,900円 ●プラズマライン 6,900円 ●バックマン 5,800円 ●テリ-X 5,800円 ●ゼビウス(ジョイスティック付) 9,300円 ●ディグダグ 発売予定 ●マイロリタ 5,800円 ●女子大生プライベート 6,200円 ●異次元からの脱出 5,800円 ●スーパーホロスコープ漢字版 7,800円 ●デモンズリング 8,700円 ●ドラゴンズレイヤー 7,200円 ●サラダの国のトマト姫 6,800円 ●新竹取物語 9,800円 ●アーケード・オリビックス 6,800円 ●アレンジャーII 5,800円 ●名棋士 5,800円 ●ミラージュ 5,800円 ●ファニーマウス 5,800円 ●ペンギンランドII 6,800円 ●ゴルゴ13 狼の巣 4,800円 ●スーパータロット 9,800円 ●ドリームランド 6,500円 **学習** ●FM-若葉塾シリーズ中1〜3英単語学習 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英単語学習 7,800円 ●FM-若葉塾シリーズ中1〜3英文法学習 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英文法学習 7,800円 ●FM-若葉塾シリーズ中1〜3英語重要文型 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英語重要文型 7,800円 ●国語算数学習1年生 13,800円 ●国語算数学習2年生 14,800円 ●国語算数学習3年生 15,800円 ●国語算数学習4〜6年生 各16,800円 ●中学数学1〜3年生 各18,000円 ●簿記学習理論編 7,400円 ●簿記学習問題編 7,400円 ●0からの完全BASICマスター 35,000円 ●電訳パソコン英語編 9,800円 ●おもしろタイプ英文カナ編 6,000円 ●ニューホライズン中1〜3用マイ英語レッスン 各7,000円 ●ニュープリンス中1〜3用マイ英語レッスン 各7,000円 ●ニュークラン中1〜3用 各7,000円 ●マイ数学レッスン 数I-1 正の数・負の数 8,800円 ●マイ数学レッスン 数I-2 文字式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数I-3 一次方程式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-1 式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-2 連立方程式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-3 不等式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-1 多項式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-2 平方根の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-3 二次方程式 8,800円 ●パソコン算数博士たしざん・ひきざん 7,000円 ●パソコン算数博士かけざん・わりざん 7,000円 ●マイ仏語レッスン発音練習テープ付 16,800円 ●まんてんくん 発売予定 **教育管理** ●SCHOOL /UP 29,800円 ●E・E・S NO.2 14,800円 **ワードプロセッサ** **日本語ワードプロセッサ** ●JET-FMプラス 26,800円 ●COMAS-WP77E 38,000円

ディスク大賞。3.5イン

●COMAS-WP77G 55,000円 ●PN-101 28,000円 ●Sura Sura 20,000円 ●FM-JWP/77 400ラインセットに添付 **英文ワードプロセッサ** ●イージーライター・スーパー Ver. II 20,000円 ●Text Processor 25,500円 **簡易言語・データベース** ●PN-401 発売予定 ●FMT 16,000円 ●FMCALC 48,000円 ●FMCALC ワークシート1 9,800円 ●FMCALCワークシート2 9,800円 ●FMCALCワークシート3 9,800円 ●ワークシートセット 25,000円 ●C ALCバック 68,000円 ●NEW-VIP Excellent 19,800円 **データベース** ●英文文献検索「イージーアクセス」 25,000円 ●Letter Bank 33,000円 ●COMAS-K2E 55,000円 ●COMAS-K2G 85,000円 ●COMAS-K2S 99,800円 **グラフ・グラフィック** ●P N-301 30,000円 ●SUPER PPG: ヒカソ 13,000円 ●グラフパッケージ 35,000円 ●等高線作画 100,000円 **グラフィック** ●グラフフィクペン 40,000円 ●TRACE 36,000円 ●実戦//QC管理(A) 20,000円 ●実戦//QC管理(B) 20,000円 ●実戦//株値分析 15,000円 ●パターンエディター 7,000円 **業務** ●実戦//在庫管理(スモールOA) 15,000円 ●実戦//仕入管理(スモールOA) 155,000円 ●実戦//販売管理(スモールOA) 15,000円 ●実戦//顧客管理(自動車整備業) 50,000円 ●実戦//顧客管理(一般販売店用) 50,000円 ●実戦//顧客管理(電気店用) 50,000円 ●独占//情報管理 15,000円 ●商売繁盛 29,800円 ●FM-ZAIMU/II 180,000円 ●FM-BANK 発売予定 ●出納くん 10,000円 ●財務会計2.4 68,000円 ●ワープロ付手紙例文集 29,800円 ●39シリーズ給与計算 39,000円 ●39シリーズ売上管理 39,000円 ●39シリーズ仕入管理 39,000円 ●39シリーズ在庫管理 39,000円 ●39シリーズ請求書発行 39,000円 ●39シリーズ顧客管理 39,000円 ●スーパー漢字住所録 16,500円 ●漢方処方データファイル 18,000円 ●注射剤配合変化検索システム(pH版) 18,000円 ●上場企業基本データファイル(1部) 28,000円 ●上場企業基本データファイル(2部) 18,000円 **統計・技術計算** ●三次元座標基本ルーチン 45,000円 ●多変量解析プログラム 80,000円 ●統計解析プログラム 50,000円 ●はじめての人のための土木技術計算 22,500円 ●LAバック1 100,000円 **ユーティリティ** ●Super Disk Editor 18,000円 ●ディスクフレンド 9,800円 ●OS-9 Utilities-1 12,000円 ●OS-9 Filters-1 12,000円 ●文字列検索変更プログラム 8,000円 ●プログラマーズ「ハル」 18,000円 ●BASICジェネレータ 18,000円 ●ファイル入門 18,000円 ●CP+You-FMD/3 Ver.1.00 (インタフェース付) 27,500円 ●マルチスクリーンモニタ 12,000円 ●ユーティリティ 37,500円 ●FM-SE 28,000円 ●Dyna Star 75,000円 ●Dyna Form 75,000円 ●Debugpack 25,500円 ●Dyna Spell 67,500円 ●Sort/Merge Package 37,500円 ●TERM 28,000円 ●6809 Dis Assembler 30,000円 ●Support Pac-77 30,000円 ●Relocating Assembler & Linking Loader 75,000円 ●Text Processor 37,500円 ●6800 Cross Assembler 48,000円 ●68000 Dis Assembler 50,000円 ●Diagnostics Package 37,500円 ●68000 Cross Assembler 125,000円 ●6800 Dis Assembler 18,000円 ●Introl-C Generic Loader 75,000円 ●コンビニエンスDOS7 9,800円 ●なんでもかんでもユーティリティ 9,800円 ●スーパーT-DOS77 6,900円 ●NEW DOG TURBO V3.5 10,000円 ●ミュージアム1 8,800円 ●FAバック1 100,000円 **書籍** ●日本語FLEX 63,000円 ●FLEX DOS 48,000円 ●Dflex 68,000円 ●Introl-C V.1.5 237,500円 ●A/BASIC Compiler 37,500円 ●BASIC 37,500円 ●Extended BASIC 50,000円 ●Standard Precompiler 25,000円 ●Extended Precompiler 25,000円 ●PASCAL 100,000円 ●Micro-C 50,000円 ●Introl-Cソースプログラム 200,000円 ●Introl-C MACRO Assembler 125,000円 ●F-BASIC V3.5 400ラインセットに添付 ●CP/M-80 V2.2 L2.0 Z80カードに添付 ●FM-Logo FM-77本体に添付 ●OS-9 Level 1 48,000円 ●OS-9 Level 2 58,000円 **通信** ●TSS 18,000円 ●FM-COM 32,000円 ●Teletalk 18,000円 ●FTR 18,000円 ●JNET-80/80A 150,000円 ●BTAM-80 188,000円 ●RJE-80 140,000円 ●JHOST-80 800,000円 ●B*Net-JCA 発売予定

以上のソフトは、FM-77用に、ソフトハウス各社から発売されているものです。(順不同)

富士通

マイコンスカイラブ：パソコンFMシリーズのコンサルタントとしてご利用ください。

●東京・丸の内(03)215-2392 ●東京・秋葉原(03)251-1448 ●札幌(時計台ビル)(011)222-5476 ●丸井今井(011)241-4185 ●仙台(0222)66-8711
●名古屋(第2アビル)(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 ●広島(082)247-3949 ●福岡(開設準備室)(092)471-7203

チ。



① 3.5インチマイクロフロッピーディスクは、

① ソフトたっぷりです〔FM-77用に、200以上のソフトがずらり。新作も続々登場。〕

② タフです〔プラスチックのハードケース。ホコリを防ぐオートシャッター機構つき。〕

③ ハンディです〔カード感覚のコンパクトサイズ。ポケットに入れて持ち運びもOK。〕

④ パソコンファンの間では、もう定説。

フロッピーは3.5インチ。

パソコンはFM-77。

3.5インチ時代のマシン

84通産省選定
グッドデザイン商品



ディスクとソフトで差をつける天才パソコン。

FM-77
セブン セブン
¥228,000 (本体価格・FM Logo付)

FM-77L4 ¥238,000
(本体価格・FM Logo付)
(上記ソフトのうち、FM-77L4に対応しないものがあります)



広大なビット空間の〈S1〉 それは、1Mバイト時代の 一大モニュメントだ。

〈S1〉に、1Mバイトのディスクが載った。モデル30、モデル40 —— 新発売！

独得のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードした〈S1〉。

メモリエリア1Mバイトを確保し、ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉。

しかも、ハイクストパフォーマンスを見事に実現したのです。

この〈S1〉シリーズに、新たに、1Mバイト/Dの高密度ミニフロッピーディスクを搭載した
モデル30(1基搭載)とモデル40(2基搭載)が加わりました。

多様化するパソコンホビー、そしてパーソナルビジネス処理に……。

大量データ、大形プログラムに余裕を持って対処する〈S1〉シリーズです。

また、〈S1〉専用ワークツールの《ビジネスパック》も併せて発売しました。

ビジネス処理に必要なメモリ(拡張RAM)とソフトウェアをパックにした

この《ビジネスパック》により、

〈S1〉は、日本語ワープロやマトリックス表管理の

日本語表示ビジネスシステムになります。



モデル40

1Mバイト/Dミニフロッピーディスク
を2基搭載し、漢字ROMも内蔵
のビジネスライクなシステムです。
別売の《ビジネスパック》を使用
すれば、日本語表示ビジネスシ
ステムとなります。

本体(MB-S1/40)
.....¥298,000



モデル30

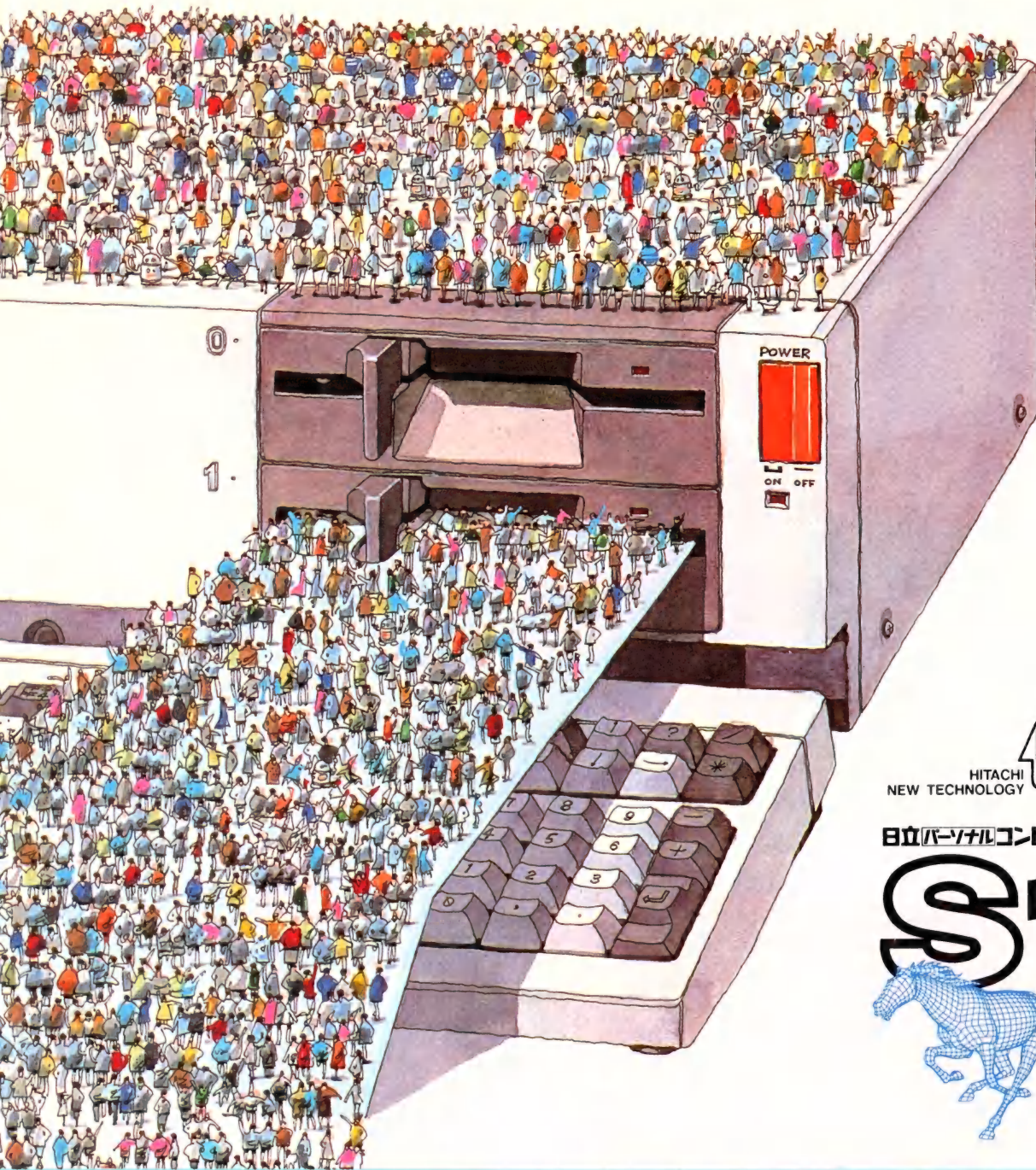
1Mバイトミニフロッピーディスク
1基搭載。ビデオスーパーイン
ポーズプレイなど、トップホビー
にはうれしいコストパフォーマンス
の高いシステムです。

本体(MB-S1/30)
.....¥198,000



トップホビーからパーソナルビジネスまで。

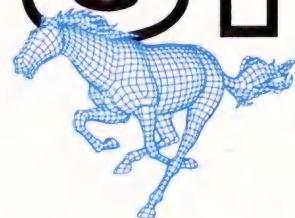
※上記写真中のカラーディスプレイ(C14-2190AとC12-2120)やパソコン対応カラーテレビ(C15-S01)とマウス(MP-3710)は別売です。



HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

日立パーソナルコンピュータ

S1



モデル **20**

漢字ROM内蔵、日本語ワープロソフト付きのパーソナル漢字システムです。

本体(MB-S1/20)
.....¥178,000



モデル **10**

入門から、グラフィックプレイやホビーに…。ハイスペックマシンへの登龍門としての基本システムです。

本体(MB-S1/10)
.....¥128,000



<S1>シリーズ堂々のラインアップです。

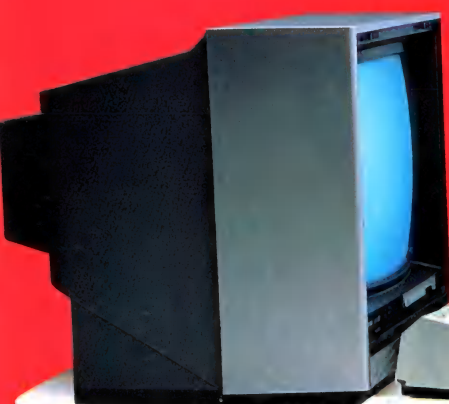
●カタログをご請求の方は、資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上、〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部・パソコン係まで。

——生活と技術をむすぶ——
日立家電販売株式会社

〒105 東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館) TEL.(03)502-2111

資料請求券
S1-B3

これぞ、
やさ
やす
パソコン。



National

—技術でひらく 世界の繁栄—

使いやすい、買いやすいの、キングコングです。

パソコンは、もう日用品。毎日のことだから、みんながうれしいことを考えました。RF・ビデオ出力を内蔵。RAMは16KB。拡張性の高いダブルスロット。プリンタインターフェイス内蔵。ボディは写真のアイボリーホワイトの他、ブラック、ワインレッドの選べる3色。そして、何よりうれしい43,800円。
●豊富なソフトと周辺機器で、キングコングワールドは、ますます広がってきます。学習にゲームにホームビジネスに。漢字ワープロとして使ったり、グラフィックに挑戦したり。CF-3000なら、ビデオ編集だって楽しめます。

RAM 16KB CF-1200 標準価格 43,800円 (新発売)

▶付属品=音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書▶色:Kブラック、Wアイボリーホワイト、Rワインレッド▶写真のカラーテレビTH14-N29G 標準価格78,000円。



アイボリーホワイト



通産省選定
Gマーク商品

RAM 32KB CF-2700 標準価格 59,800円

▶付属品=音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書



通産省選定
Gマーク商品
RGB対応



RAM 64KB CF-3000 標準価格 79,800円

▶付属品=音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。



抽選で1,000名様に
ロボバル・プレゼント。

3/1→4/30 キングコングと周辺機器・ソフトを合計5万円以上お求めの方に抽選でプレゼント。詳しくは取り扱い店で。

●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社情報機器部MEM係まで。 松下電器

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング

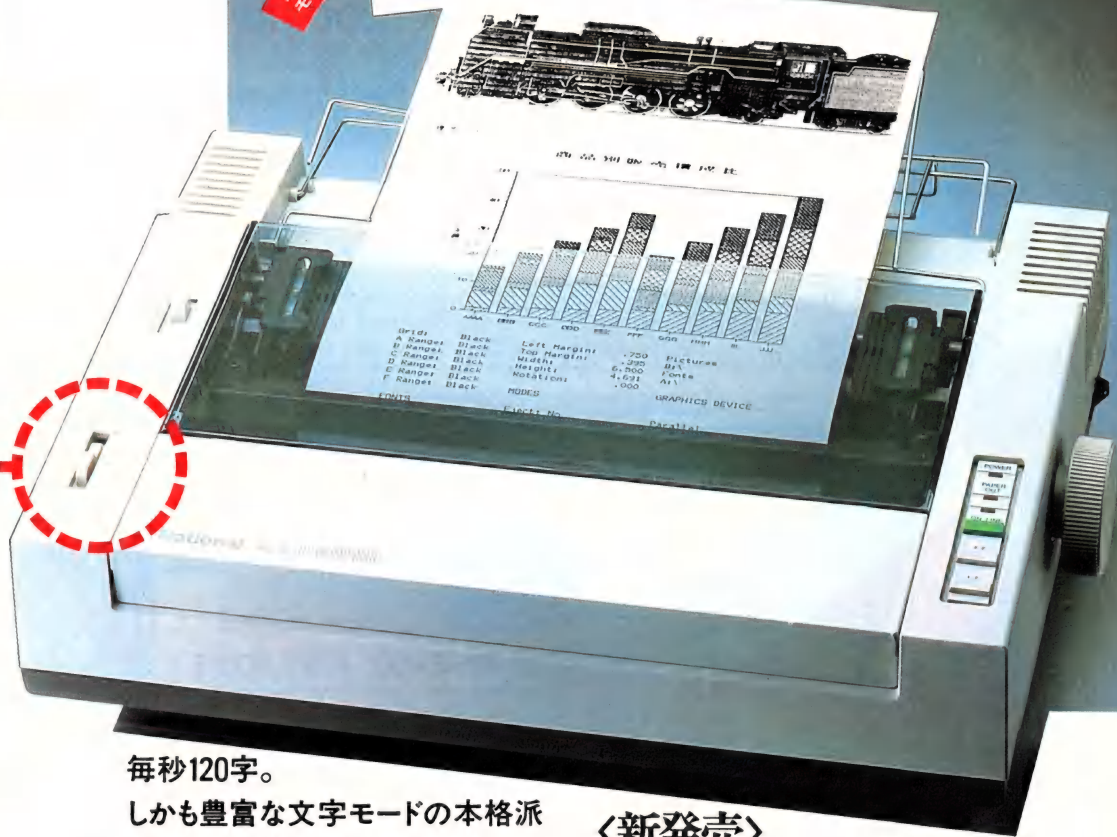
TM

National

—技術でひらく 世界の繁栄—

スウィッチング式の印字モード

各種パソコンに対応！



毎秒120字。

しかも豊富な文字モードの本格派

- 標準モードで毎秒120字・毎分63行のハイスピード印字
- 2度打ちでよりクリアに印字できるNLQモードや、文字の大きさと改行ピッチを小さくできるコンデンスモードへの切り替えもワンタッチ
- コマンドにより拡大・縮小も自在
- もちろんMSXをはじめ各種パソコンと接続可能
- 取り替えがラクで経済的な独自のカセット式インクリボンなど使いやすさも徹底追求しました。

〈新発売〉

〈本体〉KX-P1091N……………標準価格 79,800円
 〈インクリボン〉KX-P110N……………標準価格 1,800円

■接続可能パソコン

ナショナル	CF-2000、CF-2700、CF-3000
N E C	PC-6000シリーズ、PC-6600シリーズ PC-8000シリーズ、PC-8800シリーズ PC-9800シリーズ
富士通	FM-7、FM-8、FM-11
シャープ	X-1シリーズ
その他	各種MSXパソコン

ナショナルグラフィックプリンター

●お問い合わせ、カタログのご請求は……九州松下電器株式会社 ビジネス機器事業部 プリンタ係
 〒812 福岡市博多区美野島4-1-62 TEL.092(431)2111

ナショナル
 松下電器
 九州松下

TOSHIBA



システムで
ひろがるね。



岡田有希子

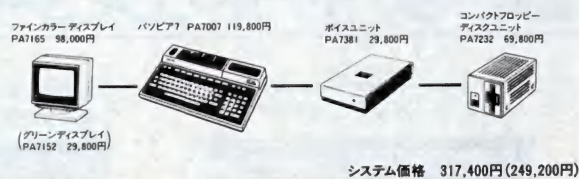
学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さあ、どんなコンピュータワールドが広がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウェアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



●()内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組み合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIA シリーズ

- パソピア1600 ●パソピア16
- パソピア7 ●パソピアミニ
- パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIA インフォメーションセンター (03) 157-2951

使い方360度 PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105 東京都港区芝浦1-1-1 ㈱東芝 OA機器事業部 (03) 457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌 (011) 221-5023 / 仙台 (0222) 67-5018 / 大宮 (0486) 51-1100 / 秋葉原 (03) 255-0901 / 銀座 (03) 574-0941 / 渋谷 (03) 499-5571 / 名古屋 (052) 202-1048 / 大阪 (06) 344-0765 / 広島 (082) 249-6762 / 福岡 (092) 481-0522 / パソピア富山 (0764) 91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝

全知全能

CASIO



■独立関数キーで使える、充実の65関数

あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進 ↔ 16進や直線帰還などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示

長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計

液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終われば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能

複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語

関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能

公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能

情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができ、画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

●大きさ(閉じて)幅142、奥行142、厚さ9mm、(開いて)幅142、奥行71、厚さ18mm ●重さ157g(電池込み)

■便利さ広がるオプション群

- ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500
- カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
- プリンターケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパー FX-780P 新発売

ポケット・コンピュータ

(付属品: 操作マニュアル、アセンブリ言語入門書) ¥22,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。 使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。 高度な科学技術計算もらくらくOK。



FX-750P ¥24,800

●ワイドグラフィックのハンディパソコン。



PB-700 ¥34,800 (本体価格)



CPC (カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ) 会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。
CPCとは、Casio Pocket Computer Club (カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ) の略。
カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいっぱい。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●入会方法: カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)の使用法を明記の上、封書にてお送りください。●特典: CPC会員証が無料で送られます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が1年間無料送付されます。●優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。●宛先: 〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電算企画部CPC係



会員証

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル ☎03(347)4811(代表)

資料請求先
MEM-4

TOSHIBA

有希子のポエム、初体験。

想いづづれる
ワープロソフト内蔵で東芝から
MSX
新登場

岡田有希子



東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800

春一番が吹けばキック・オフ! さっそくMSXをレベルアップ。
パソピアIQなら64KBがフルに使えるし、ワープロだってOK
もちろんゲーム・学習もバッチリ。
初心者からマニアまで、みんなで楽しめます。

(漢字ROM+プリンタで
即、ワープロに変身。)

本体があれば漢字ROMとプリンタだけで日本語
ワードプロセッサがOK! ワープロソフト内蔵ならで
はのカンタン・システムです。



漢字ROMカートリッジ ドットプリンタ
HX-M200 ¥29,800 HX-P550 ¥84,800

- 日本語ワープロソフト内蔵(別売漢字ROM必要)
「漢字君」が内蔵されているので、漢字ROMとプリン
タを組み合わせるだけで即、日本語ワープロに変身。
- 臨場感あふれるステレオ音声出力を装備。
ゲームわくわく、学習いきいき。迫力2倍で楽しめます。
- 画像が選べる映像3出力を内蔵(HX-21、22)。
鮮明画像を満喫。RGB・RF・コンポジット端子付き。
- 64KBがフルに使える拡張BASICを搭載。
RAMディスク、プリンタスプーラ機能でマニア大満足。
- RS-232Cインタフェースを装備(HX-22)。
電話でコンピュータ・コミュニケーションが楽しめます。
- システムアップがさらに便利に。上・背面のダブルスロットタイプ。
- AV志向の先進デザイン。操作性にすぐれた本格的キーボード。
- ゲームに学習にホームユースに、多彩に揃ったソフトコレクション。

らくらくマスター 春 Kide Off

「有希子のパソコン・ゼミ」
もれなくプレゼント!

期間: 2月1日~3月31日
期間中、パソピアIQ(全機種
対象)を買った、ナントもれなく「有
希子のパソコン・ゼ
ミ」がもらえちゃう!
中身はバッチリ。初
心者にもマニアに
も、すぐに役立つ
パソコンガイド。



新登場 (HX-20シリーズ)

64Kバイト HX-20 ¥69,800 64Kバイト HX-22 ¥89,800

64Kバイト HX-21 ¥79,800

64Kバイト HX-10DPN ¥69,800 64Kバイト HX-10DP ¥67,800

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

PASOPIA IQ

MSX

資料のご請求は 〒1105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

資料請求券
パソピアIQ
マニア BASIC
4月号

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝

システムアップで
世界が広がるヤマハMSX



拡張性で差をつける
本格派MSXマシン。
YIS503 ¥64,800

ゲームだけでは、もったいない。

MSX少女、ワープロで目



本格的ワープロシステムを
手軽に実現。
漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥39,800 (新価格)



高密度16ドットヘッドによる、高
品質印字。A4からハガキ、名刺
まで各種用紙が使える、ワープロ以
外にも多彩に使えます。
熱転写プリンタ
PN-01 ¥89,800

本格的日本語ワープロもOK word processing system 503W

ヤマハのMSXは、素敵なイメージマシン。独自のサイドスロットにより、思いのままに変身できる。たとえば「漢字ワープロユニット」を装着すれば、本格的な日本語ワープロに。さらに標準ROMスロット、YIS503だけのリアスロットにオプションを追加して、機能充実。3スロットをフルに活かせば、MSX少女の愉快度は加速する。**MSXが、本格的日本語ワープロへ変身。JIS第1水準を含む3564文字内蔵。クラスの人気者になれそう。**人気集中のワープロ。ヤマハMSXなら楽々こなしてしまふ。漢字ワープロユニットをサイドスロットに装着する



だけで、準備はOK。通常の使用に充分な、JIS第1水準を含む3,564種類の文字が使え、これ以外の文字や記号が必要な時は簡単に作って登録できます。よく使う熟語や短文も登録して自由に使用可能。しかも、漢字変換はカナ/かな/ROMA字どれからでも、また「音読み」「訓読み」どちらからでも可能。使いやすさが違います。さらに用紙サイズが自由なプリンタは、高密度16ドットヘッドによる高品質印字。便箋やハガキにも直接プリントできます。オプションを追加すれば、コンピュータ住所録づくりも。必要なデータを即座に呼び出し、ラベルやハガキに宛名印刷も可能。楽しくて実用性充分。ワープロ少女は、目立ってしまう。●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格

Y200,500 YIS503(本体) ¥64,800、漢字ワープロユニット

トSKW-01 ¥39,800
(新価格)、熱転写プリンタPN-01 ¥89,800、プリンタケーブルCB-01 ¥5,000、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100

音楽自在のデジタルシンセに music system 503M

MSXが、デジタルシンセに変わる。FM音源の多彩な表現力。オプションを加えれば自由な音創りの世界が。●ミュージックシステム503M組合せ合計価格 ¥115,500/YIS503(本体) ¥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ¥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵) ¥29,800、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100



楽しさ抜群。グラフィックの世界 graphic system 503G

TV画面に、ライン、サークル、ボックスなどを簡単に描いたり、16色をフルに使って塗り分けたりが自由自在。メモリー機能で、描いた順に自動再生をさせることもできます。●グラフィックシステム503G組合せ合計価格 ¥85,700/YIS503(本体) ¥64,800、グラフィックカードセットZGA-01 ¥19,800(新発売)、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100



*ディスプレイモニタは家庭用カラーTVを二使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプタRF-01 ¥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ホーム パーソナルコンピュータ YIS 503

ホーム パーソナルコンピュータ

YIS 303



● ¥64,800 ヤマハだけの3スロット(RAM・サイド・リア)を装備。だから、面白さが大加速。●その差も歴然。上級VDPでクッキリ鮮明画面。●プリンタにダイレクトにつながる親切設計。●2本のジョイスティックが使える。面白さ2倍。●8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。まさにヤマハの実力。●オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード採用。●ゲームにも使いやすいカーソルキー。

だれても使える。
コンピュータ入門機
¥49,800

32K RAM/RGBユニットSRM-01 ¥12,800
(新発売 YIS503用) ●YIS503のRAM容量を64KBに拡張。●アナログRGB出力回路内蔵。●別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500



オプション(音楽システム用)：●SFG-01をBASICでコントロールFMミュージックマクロYRM-11 ¥7,800 ●目で見ながら自由な音創りが楽しめるFM音色プログラムYRM-12 ¥7,800 ●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏FMミュージックコンポーザYRM-15 ¥7,800 ●ボタサウンドのフレイルカードで自動演奏が可能フレイルカードセットZPA-01 ¥12,800(フレイルカード別売)
●44鍵ミュージックキーボードYK-01 ¥17,800(日本語ワープロシステム用)：●漢字の住所録作成やラベル印刷に漢字住所録YRM-16 ¥7,800 ●作成文書の記憶、読み出しにデータメモリーカートリッジUDC-01 ¥9,800(その他)：●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続ユニットコネクタUCN-01 ¥7,800 ●リアスロットでROMカートリッジを使うためにシングルカートリッジアダプタCA-01 ¥3,800 ●32KB MSXのRAM容量を、64KBに拡張32K拡張RAMカートリッジURM-01 ¥9,800 ●アナログRGB対応ユニット(YIS503専用)SRG-01 ¥9,800 ●家庭用カラーTVアダプタRF-01 ¥7,800

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●資料請求は 〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社 AY-X1 係まで。 ●ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京TEL03(255)4487 大阪TEL06(251)0535

立つ。

**YAMAHA**

ヤマハの楽しさをプラスして、

人気集中のヤマハの拡張ユニットが、だれでも使える。全MSX(RAM16KB)

音楽で、ワープロで、
グラフィックスで、
プラス・ヤマハ。**ユニットコネクタUCN-01** ¥7,800

48種の音色データが内蔵されているユニークなFMサウンドシンセサイザユニットや、漢字ワープロユニットを、自分のMSXで使いたい。そんな声にこたえたのがこのユニットコネクタUCN-01です。好評のヤマハ拡張ユニットがすべてのMSXのROMカートリッジスロットに接続可能。その日から、ヤマハの楽しさをプラスできます。

MUSIC PERFORMANCE

多彩なミュージックパフォーマンスの楽しさを。

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ¥19,800

すべてのMSXが、このSFG-01との接続で本格的、ミュージックシステムへと変身します。●リアルな「FM音源」を採用。クリアな48種の音色データを内蔵。●最大同時発音数8音。●MIDI端子・ステレオ出力端子を装備。●豊富なソフトや周辺機器との組合わせて、自動演奏はもちろん、新しい音創り、曲創りや、音声合成などが自由自在。多彩な楽しみが広がります。

FMミュージックマクロYRM-11 ¥7,800(SFG-01と併用)

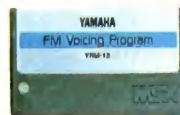
SFG-01をプログラムでコントロールできる拡張BASIC。同時4音色の演奏が可能。自動演奏をしながらグラフィックを楽しんだり、音声合成もOK。(RAMは32KB以上必要)



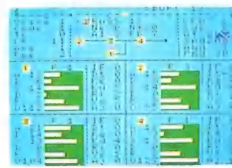
自動演奏をしながらグラフィックを楽しんだり、音声合成もOK。(RAMは32KB以上必要)

**FM音色プログラムYRM-12** ¥7,800(SFG-01と併用)

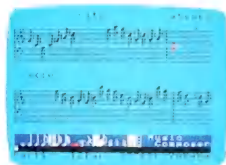
FM音源の様々なパラメータをコントロールして、独自の音色を作れるソフト。SFG-01内蔵の48音色を修正したり、自分のイメージで全く新しい音を創り出すことも自由自在です。



48音色を修正したり、自分のイメージで全く新しい音を創り出すことも自由自在です。

**FMミュージックコンポーザYRM-15** ¥7,800(SFG-01と併用)

TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏して楽しむソフト。もちろん自分で作曲することも可能。8パートによる自動演奏なども楽しめます。

**プレイカードセットZPA-01** ¥12,800

本体に接続するだけで、おなじみのプレイカードの自動演奏が楽しめるソフト。画面に鍵盤の絵を出して演奏中のキーの動きを表示させたり、マイナスインスワン演奏もOK。

**ミュージックキーボードYK-10** ¥29,800(49鍵)

SFG-01に接続して使う、49鍵標準ピッチのキーボード。ミュージックシステムを作る基本アクセサリ。

ミュージックキーボードYK-01 ¥17,800(44鍵)

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01に接続する、44鍵の専用キーボード。ミュージックシステムを手軽に構成。

WORD PROCESSING

本格的日本語ワープロの楽しさを。

漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800(新価格)

MSX規格のコンピュータに、このSKW-01を接続するだけで、本格的な日本語ワープロにシステムアップさせることができます。●JIS



第1水準の漢字に加え、豊富な特殊文字、記号等合わせて3,564字種を内蔵。●漢字変換は、カタカナ/かな/ローマ字のいずれもOK。また、音読み/訓読みのいずれからでも変換可能。●用紙に合わせたレイアウト表示機能も搭載しました。

**MSX**

MSXマークとMSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

*YRMシリーズを使う場合は、拡張ユニットと併用するため、スロットは2個必要です。

*UDC-01は、SKW-01と使う場合は2個のスロット、YRM-11またはYRM-16と併用する場合は、3個のスロットが必要です。

MSXは愉快になった。

以上)で使える。ユニットコネクタで、新しい世界が広がります。



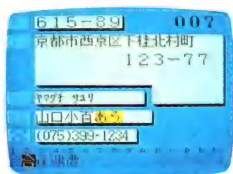
熱転写プリンタPN-01..... ¥ 89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型でA4やB5紙、連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度の16ドットヘッドで1パス(行程)で美しく静かな印字を実現。ワープロをはじめ、楽譜のプリントアウトにもOK。MSX仕様のプリンタとして広く使えます。●プリンタケーブルCB-01 ¥5,000 ●サマーリボンPN-01RB ¥3,900(黒)、PN-01RC ¥4,800(カラー)。



漢字住所録YRM-16..... ¥ 7,800 (SKW-01と併用)

MSXを、漢字住所録として使えるソフトです。任意の項目での並べ替えや、検索もスピー



ディ。宛名ラベルやハガキにも直接宛名印刷ができ、多彩な使い方が可能です。

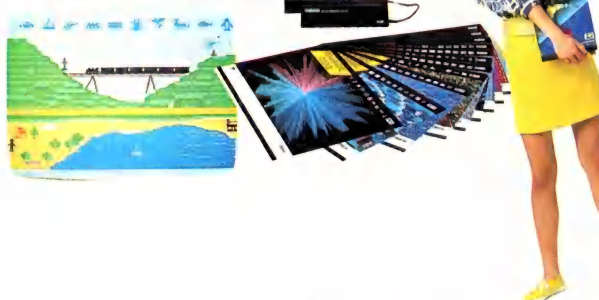


GRAPHICS

自由自在のグラフィックスの世界の楽しさを。

グラフィックカードセットZGA-01..... ¥ 19,800

カードを使ったユニークなグラフィックソフト。MSX規格のコンピュータで、自由なグラフィックの世界がその日から楽しめます。●12枚のカードに記憶させたキャラクターやタイトルパターン、地図など84種類ものグラフィックデータを使って、自由な作画が可能。●ライン・サークル・ボックスなども簡単に描け、16色をフルに使った塗り分けもOK。メモリー早送り再生機能を使えば、描いた絵を、手順通り早送りして再生できます。



拡張性を加速させる、豊富なオプション。

データメモ리카ートリッジUDC-01..... ¥ 9,800

バッテリーバックアップ方式の4Kバイトの容量を備えたRAMカートリッジ。便利な外部記憶装置として使えます。SKW-01、YRM-16、SFG-01 + YRM-11で使用できます。



32K拡張RAMカートリッジURM-01..... ¥ 9,800

ROMカートリッジスロットに、URM-01を差し込むだけで32KB MSXのRAM容量が、どなたにも手軽に64KBに拡張できる専用カートリッジです。MSX-DOS対応。



ミュージックパフォーマンスの楽しさを広げる応用ソフト

制作：財団法人ヤマハ音楽振興会
発売：日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION

(YRM-15用の演奏データによる曲集)



vol. 1
月の光
(クラシック4曲)
CMC-01
¥ 2,400
(テープ2本入)



vol. 2
スイート・メモリーズ
(ニューミュージック4曲)
CMC-02
¥ 2,400
(テープ2本入)



vol. 3
素顔のままで
(ポップス4曲)
CMC-03
¥ 2,400
(テープ2本入)

COMPUTER MUSIC WORK SHOP

(YRM-11用コードマスター用アプリケーション)



①キーボード・コードマスター
CMW-01
¥ 3,000
(テープ1本入)



②キーボード・コードプログレッション1
CMW-02
¥ 3,000
(テープ1本入)

FM VOICE DATA

(拡張音色データ集)



FMヴォイスデータ96
FVD-01
¥ 2,800
(テープ2本入)
※SFG-01、YRM-11、12、15で使用可能。

CBSソニーより3月21日新発売!

News

世界初の面白さ。MSXパソコンで作曲・演奏のコンピュータミュージック・CD、登場。

「CDマジカル・コンピュータ・ミュージック」 SFG-01とYRM-15による新曲11曲等を、デジタル録音。by マジカル・パワー・マコ FM音源の音を楽しめます。内2曲は、演奏データも収録。君のMSX (要・SFG-01 + YRM-15)で、再現できます。

CBSソニー 32DG38 ¥ 3,200

青春はレタス。君たちのLet us! **Letus**。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない、首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのが
いいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。
いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! **Letus**。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの
簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入
れば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、
④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット
操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティ
にあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさ
しく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーで
どんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)
ほかにもこんなに。気さくな機能もたくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内
蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、
接続。買ったその日から楽しめる、という
わけです。●鮮明画像で楽しもう。

RGB出力を内蔵。(ML-F120D)

RGB対応テレビにダイレクト
接続すれば、驚くほどの鮮
明画像。C・G (コンピュータ
グラフィック)
もゲームも、鮮やかに。

●RAM-ROM32KB、
C-BOL16KBを標準
実装。(ML-F110は)
(RAM16、ROM32KB)

- 使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
- システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
- 色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
- 8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
- ジョイスティック2個、マシン語内蔵のHEX
キー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱独自のMSX簡易言語。MSX-BASIC言語
を表しやすく使いやすく単純化した、だれにでも使いこなせる
プログラムです。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus

三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円
の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円 ※写真の画像は簡易
言語メニューを表示する初期画面です。■ML-F120D、120、110形
には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、
お受取りになり、大切に保存して下さい。商品に関するお問い合わせ、
およびカタログご希望の方は、官製ハガキにカタログ請求券を貼り、
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800(株)三菱電機群馬製
作所ML-F120係へ。※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。



三菱電機株式会社

話題の 日本語ワープロソフト プレゼント!

ブラザープリンター春祭り
3月1日(金)~4月25日(木)



期間中、ブラザーパーソナルプリンターをセット
〔注意〕でお買い上げの方に、抽選 (4回) で、
〈日本語WPソフト〉 (毎回40名様)、〈ブラザー
プリンター100%活用法〉 (毎回80名様) が当た
ります。尚、対象パソコンは、NEC・PCシリーズ、
富士通・FMシリーズ、シャープ・X1シリーズ、
MSXとし、ソフトは「ユーカラ」・「テラ」・「FM-JWP
/S」・「漢字君」等を用意しています。
〔注意〕HR-6X + (漢字ROMまたはACアダプ
ター)、M1009/1009X + (ピンフィード・ユニット
PF-50)、HR-5X + ACアダプター)。

〈応募方法〉
プリンター本体に添付されているご愛用者カー
ドに必要事項・御希望メディア (5FD、カセット等)
をご記入のうえ、オプションの梱包箱の品名を切り
取り、あわせて封書にてブラザー販売 (株) 名
古屋・情報機器事業部プリンター春祭り係まで
お送り下さい。
締切: 4月25日(金)消印有効。
当選の発表は商品の発送をもってかえさせてい
ただきます。尚、抽選は3/18、4/1、4/15、4/29の
4回です。



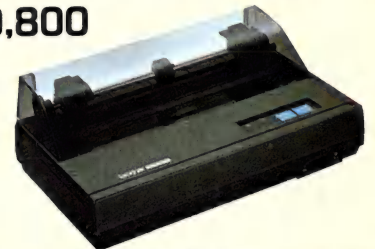
家族のみんな、最高に楽しい。

ブラザーパーソナルプリンター。 キミのパソコンと相性ピッタリ。

世界最小80桁シリアルドットインパクトプリンター。

¥49,800

プリンターが、ますます面白くなってきた。
鮮明な9ドット・プリンター機能を、
コンパクトボディに収め、驚異の
低価格で、新発売! あなた
のパソコンに合わせて「白」
(FMシリーズ対応)と「黒」
(MSX・PCシリーズ対応)で登
場です。先進のプリンターM-1009、
M-1009Xは、これまでのインパクトプリン
ターでは考えられない低騒音。オフィスで、
マイルームで気楽に使えます。



FMシリーズ対応.....MSX・PCシリーズ対応.....
M-1009 & 1009X

- 各種アプリケーションソフト、又はハードコピーにてビットイメージで漢字が打てます。●ファンフォルド紙、ロール紙が使える3ウェイ・ペーパーハンドリング機能。
- コピー枚数: オリジナル+2P ●印字速度: 50文字/秒 (M-1009) 40文字/秒 (M-1009X) ●重量: 約3.0kg

プリンター機能 拡張BASIC

ブラザーパーソナルプリンターが漢字プリンター (バッファメモリー機能プラス) に早変わり。

- 特徴
漢字コードを文字列として扱うこ
とにより漢字プリンターよりも正
確で印字形式も豊富です。
- スプール機能によりデーター・漢
字・ハードコピーを印字中に他の
操作可能。
- ディスクにSAVEして使用すこ
とも出来ます。

ROM BASIC / DISK BASIC対応
カセットテープ版 定価 4,000円

対象機種	プリンター
PC-8800シリーズ	M-1009X
PC-8001mk II	HR-5X
FM-7シリーズ	M-1009

16ドット対応、熱転写漢字プリンター。



MSX・PCシリーズ対応
HR-6X **NEW**
オプション: 漢字ROMカートリッジ KR-6X
(JIS第1水準2965文字) **¥30,000**

静かな印字。熱転写プリンター。



FMシリーズ対応.....MSX・PCシリーズ対応.....
HR-5 & 5X

- 9ドット熱転写ビットイメ
ジプリンター。●寸法: 303
(W) × 65 (H) × 174 (D) mm
- 重量: 約1.6kg

PUB (Printer Users) 会員募集

ブラザープリンターご愛用者のための「ユーザー友の会」PUBができました。
PUBはプリンターをサポートしたプログラムの募集・紹介・及びプリンター
に関するハード・ソフト情報のコミュニケーションが主な活動内容です。(入
会者にはPUB会員証を直呈します。)活動のスタートとして、右記のプログ
ラムコンテストを実施します

《第1回PUBプログラムコンテスト》

- テマ コンテスト申し込み用紙を参照。
- 賞品 各部門別最優秀作品に日本語タイプライター「ビコワード」
100名様にプログラムライブラリーと記念品。
- 発表 5月発売予定のプログラムライブラリーの誌上にて
- 受付期間 3月20日(木)まで

〈PUB入会方法・プログラム募集のお問合せ先〉

電話にて、ブラザー販売部PUB係(03)274-6911へ。または、ブラザープリン
ター取扱店にある案内状か、「ブラザープリンター100%活用法」の巻末
案内を参照してください。

ブラザープリンター解説書のご案内 技術評論社より「ブラザープリンター100%活用法」(¥2,200)が発売されています。

M-1009・9Xなど、ブラザープリンターの資料ご希望の
方は…ハガキに資料請求券を貼し、お手持ちのパソコン
機種、使用方法(ゲーム、ビジネス…
etc)、住所・氏名・年齢・電話番号を
ご記入の上お送り下さい。

資料請求券
へまか
85-4

PS
知
り
た
い
方
は
こ
こ
へ



全国どこでも
無料配達



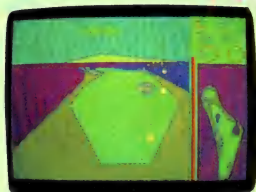
送料 無料

全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールシヨツ

3Dゴルフシミュレーション

T&E



3次元立体図形で、ショット位置からの立体視野画面を作成。4人で同時プレーもOK。

機種	メディア	価 格	注 文 No
PC-8001mkII	テープ	¥4,000	M4-1
PC-8001SR	テープ	¥4,000	M4-2
MZ-1500	QD	¥4,000	M4-3
FM-77	3.5"2D	¥6,800	M4-4
PC-8801F	5"2DD	¥6,800	M4-5

ロードランナー

ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価 格	注 文 No
X-1	テープ	¥4,800	M4-6
X-1	3D	¥5,800	M4-7
X-1	5"2D	¥5,800	M4-8
FM-7	テープ	¥4,800	M4-9
FM-7	5"2D	¥5,800	M4-10

チョップリフター

ソフトプロ



君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	メディア	価 格	注 文 No
FM-7	テープ	¥4,800	M4-11
FM-7	5"2D	¥5,800	M4-12
FM-77	3.5D	¥5,800	M4-13
X-1	テープ	¥4,800	M4-14
X-1	3D	¥5,800	M4-15
X-1	5"2D	¥5,800	M4-16

テラ4001

T&E

スターアサラーの伝説の完結編。「メフィウス」暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。

バルダーダッシュ

コンプティーク

上下左右スクロールのリアルタイムゲーム。制限時間内にダイヤモンドを探し指定の洞窟に集める。超難解思考型。

野球狂

ハドソン

自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

パンチボールマリオ

ハドソン

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

ロードランナー

システムソフト

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

ボルガード

dBソフト

3機合体！衝撃のメカシューティングゲーム！次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

EGGY

ボーステック

3次元のスクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ポティアーマーを自由にあやつることが出来るか！

サンダーフォース

テクノソフト

スクロールゲームの決定版！縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

ちゃっくんぼっぴ

ニテコ

かわいいう「ちゃっくん」を動かしてズリに囲われた「ハート」を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

ブラックオニキス

BPS

人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

プロフェッショナル麻雀

シャノアル

実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つま場、裏ドラ、二翻しりばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

サラダの国のトマト姫

ハドソン

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

ザ・コックピット

コムバック

今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

機種	FM-7	PC-8001mkII	FM-7	PC-6601
メディア	テープ	テープ	5"2D	3.5"D
価 格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注 文 No	M4-17	M4-18	M4-19	M4-20
機種	PC-8801 mkII	PC-8801 mkII	FM-7	FM-7
メディア	テープ	5"2D	テープ	5"2D
価 格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注 文 No	M4-21	M4-22	M4-23	M4-24
機種	PC-8801/mkII	X-1	X-1	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	3D	テープ
価 格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000
注 文 No	M4-25	M4-26	M4-27	M4-28
機種	X-1	FM-7	PC-8801 mkII	PC-8801 mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価 格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800
注 文 No	M4-29	M4-30	M4-31	M4-32
機種	PC-6001 mkII	PC-8001 mkII	PC-8801 mkII	PC-8801 mkII
メディア	テープ	5"2D	テープ	5"2D
価 格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注 文 No	M4-33	M4-34	M4-35	M4-36
機種	PC-8801 mkII	PC-8801 mkII	X-1	MSX
メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ
価 格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,200
注 文 No	M4-37	M4-38	M4-39	M4-40
機種	PC-6001 mkII	X-1	FM-7	
メディア	テープ	テープ	5"2D	
価 格	¥4,200	¥4,200	¥6,800	
注 文 No	M4-41	M4-42	M4-43	
機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	JX
メディア	テープ	5"2D	テープ	3.5"2DD
価 格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900
注 文 No	M4-44	M4-45	M4-46	M4-47
機種	PC-8801 mkII	PC-8801 mkII	X-1	FM-7
メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ
価 格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500
注 文 No	M4-48	M4-49	M4-50	M4-51
機種	PC-8801 mkII	PC-8801 mkII	PC-9801	X-1
メディア	テープ	5"2D	5"2DD	テープ
価 格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800
注 文 No	M4-52	M4-53	M4-54	M4-55
機種	PC-8801 mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7
メディア	5"2D	5"2DD	テープ	5"2D
価 格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注 文 No	M4-56	M4-57	M4-58	M4-59
機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801 mkII	PC-8801 mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価 格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注 文 No	M4-60	M4-61	M4-62	M4-63
機種	PC-8801 mkII	MZ-2200 2000	X-1	MZ-1500
メディア	5"2D	テープ	テープ	QD
価 格	¥5,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800
注 文 No	M4-64	M4-65	M4-66	M4-67

ピング

メールショッピングのお申し込みは **J&P 渋谷店** で承ります。

フロアごあんない

- 4F パソコン教室
 - パソコン教室
 - パソコンレールーム
- 3F O.A.機器・専門書籍
 - ビジネスパソコン・ワードプロセッサ
 - ビジネスソフト・専門書籍
 - ハードヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
 - パソコン・ディスプレイ
 - プリンター・フロッピーディスク
 - パソコンアクセサリー
- 1F ホビーパソコン
 - ホビーパソコン・テレビゲーム
 - ゲームソフト・学習ソフト

道玄坂

Personal Computer Store

J&P 渋谷店

東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

F2グランプリ キャリーラボ



3Dグラフィックスの迫力リアルタイムカーレース。コンストラクション付で、コースづくりも自由自在。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥3,800	M4-68
PC-8801 mkII	テープ	¥3,800	M4-69
MZ-2200	テープ	¥3,800	M4-70

妖怪探偵ちまちま ポーステック



妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、火玉を武器に敵の待つ墓場へ向う、リアルタイムゲーム。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	M4-71
PC-8801 mkII	テープ	¥4,800	M4-72
PC-8801	5"2D	¥6,800	M4-73

フラッピー dBソフト	全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで選べば1面クリア。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1
		メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ
		価格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500
		注文No	M4-74	M4-75	M4-76	M4-77
プラズマライン テクノソフト	驚異の3D映像。君は勝者になれるカスペスレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1
		メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ
		価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800
		注文No	M4-78	M4-79	M4-80	M4-81
トランプ狂 ハドソン	コンピューター相手にポーカー、ブラックジャック5カード、ジンラミー、神経衰弱の5種類のゲームが楽しめます。	機種	MZ-2200	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1D
		メディア	テープ	テープ	5"2D	3"D
		価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥6,800
		注文No	M4-82	M4-83	M4-84	M4-85
大脱走 キャリーラボ	ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。	機種	X-1	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	PC-9801F
		メディア	テープ	5"2D	テープ	5"2DD
		価格	¥4,200	¥6,400	¥4,200	¥6,400
		注文No	M4-86	M4-87	M4-88	M4-89
ファイアークリスタル BPS	BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。	機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801
		メディア	5"2DD	5"2D	テープ	5"2D
		価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800
		注文No	M4-90	M4-91	M4-92	M4-93
プロテクター アポロテクニカ	君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX	
		メディア	テープ	5"2D	3.5"DD	
		価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800	
		注文No	M4-94	M4-95	M4-96	
チョップリフター システムソフト	君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか! 戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。	機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII	PC-8801/mkII
		メディア	テープ	3.5D	5"1D	5"2D
		価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800
		注文No	M4-97	M4-98	M4-99	M4-100
将棋名人 アポロテクニカ	パソコン側の指手の強さ、早さは是非お確かめ下さい。強すぎる方には、窮乏し将棋に挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけますか?	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500
		メディア	テープ	5"2D	5"2DD	QD
		価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
		注文No	M4-101	M4-102	M4-103	M4-104
ジャン狂 ハドソン	まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。	機種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1
		メディア	テープ	テープ	5"2D	テープ
		価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000
		注文No	M4-105	M4-106	M4-107	M4-108

MSX	タイトル	コナミのベースボール	ラビアン	リバーチェイス	ゴーストバスターズ	チョロQ	リバーレイド	コナミのゴルフ
	メディア	ROM	テープ(16K)	テープ(16K)	テープ(32K)	ROM	ROM	ROM
	価格	¥4,800	¥3,800	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
	注文No	M4-109	M4-110	M4-111	M4-112	M4-113	M4-114	M4-115

お申し込み方法

右の注文書にご希望商品の注文Noおよび必要事項ご記入の上、現金書留にて **J&P 渋谷店** までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

●記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

おとこ	〒	□□□□-□□	注文No (マイク)	数量	金額
			— ()	本	円
			— ()	本	円
			— ()	本	円
			— ()	本	円
			— ()	本	円
			合計	本	円

現金書留申込み用紙

おなまえ

TEL ()

様

お申込み先: 東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) **J&P 渋谷店** メールショッピング係

秋葉原
名古屋
札幌

ツクモ全店 春のフレッシュ

FMNEW7スペシャルセット

富士通科学万博フェア

* $\frac{2}{23}$ ~ $\frac{3}{31}$ までにFMNEW7を
お買い上げの方に、科学
万博入場ひきかえ券をプ
レゼント。

12インチモニターセット

FM-new7 ¥ 99,800
NH-12DJ ¥ 89,800
(ニデコ) 12'DP.38 ケーブル付
データレコーダー.....サービス
オリジナルソフトサービス
10本パック

定価 ¥ 189,600を
特価 **¥125,000**

14インチモニターセット

FM-new7 ¥ 99,800
NH-14DL ¥ 59,800
(ニデコ) 14'2,000文字
CRTケーブル..... ¥ 1,800
データレコーダーサービス
オリジナルソフト 10本

定価 ¥ 161,400を
特価 **¥120,000**

MZ-1500スペシャルセット



MZ-1500..... ¥ 89,800
TX-12TI ¥ 67,800
CRTケーブル..... ¥ 1,800
ソフト サービス

定価 ¥ 159,400を

特価 **¥96,800**

CZ800スペシャルセット



CZ-800CW..... ¥ 155,000
CZ-800DW..... ¥ 115,000
CZ-8GR ¥ 30,000
JOY-メカ1型.....サービス
ソフト サービス

定価 ¥ 300,000を

特価 **¥139,800**

Joyメカ1型

Joy-メカ1型 ¥ 4,800

特価 **¥3,800**



MSX-A

V-20 ¥ 64,800
キヤノン 64kB
Joy-stick サービス
ゲームソフト..... サービス

定価 ¥ 64,800を
特価

¥44,800

MSX-B

CF-3000..... ¥ 79,800
Joy-メカ1型 .. サービス
ゲームソフト..... サービス

定価 ¥ 79,800を
特価

¥69,800

MSX-C

HX-10DP..... ¥ 67,800
64kB
Joy-メカ1型 .. サービス

ソフトテープ..... サービス
(2種)

定価 ¥ 67,800を
特価

¥44,800

秋葉原 (営) AM10:00~PM7:00(平日)
各店 (休) AM9:30~PM6:30(日, 祭)
(休) 毎週木曜, 第3水曜

7号店

03
253-4199

ニュー
センター店

03
251-0987

5号店

03
251-0531

名古屋1号店

AM10:00

PM7:00
(休) 毎月曜

052
263-1655

名古屋2号店

AM10:00

PM7:00
(休) 毎水曜

052
251-3399

札幌1号店

AM10:30

PM7:30
(休) 第2,3木曜

011
241-2299

通信販売部

03-251-9911

〒101 東京都千代田区
神田郵便局私書箱135
九十九電機(株) BM係
振込先 富士銀行神田支店
普通口座No.894047

3/10 ~ 4/20 感謝セール

■お申し込みは 03-251-9911

MSX用プリンター GP-50MX



■精工舎

GP-50MX.....¥29,800

ケーブル.....サービス

用紙(500枚).....サービス

定価 ¥29,800を

特価 ¥19,800

チャンス **ポケコン感謝セール**
ツクモ特選 ●今なら送料無料です●

新製品

CASIO **FX780P** 定価 ¥22,800

—情報処理、技術試 (CAP-X)

験に最適!—

ツクモ特価 ¥19,500

CASIO **PB-500** 定価 ¥24,800

—RAMカード搭載,

24行大型表示—

ツクモ特価 ¥15,800

SHARP **PC-1251** 定価 ¥29,800

(ライブラリー付)

ツクモ特価 ¥15,800

SHARP **PC-1401** 定価 ¥29,800

—59関数機能付— (ライブラリー付)

ツクモ特価 ¥17,800

おかげさまで
秋葉原7号店
リフレッシュオープン!!
(国電秋葉原駅から歩いて5分)

あのマイコンレディーの7号店が、1F2Fに地下の売場を加えさらに楽しくなりました。4月20日までは感謝をこめて、リフレッシュオープンセールを行ないます。本体はもちろんモニターディスプレイ、プリンター、ディスケット、ソフト、TVフィルター、キーボードカバー、ジョイスティックなどの周辺機器も全てツクモ特価です。

これからもツクモのマイコンレディーをよろしく
お願い致します。

広告以外の
他メーカー、他機種も
取扱っております!

通信販売の申し込み方

現金書留でご購入の際は、申し込み書同封の上、下記の住所までお送り下さい。

〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機株 通信販売部 BM4係

銀行振込でご購入の際は必ず、振込み前に商品名等を電話でお知らせ下さい。

TEL 03-251-9911

振り込み先 **富士銀行神田支店 普通口座No.894047**

クレジットでご購入の際は、お電話でお問い合わせ下さい。

会員の方は会員番号をお書き下さい。

セットの場合は梱包送料 ¥2,000 を加算して下さい。入金しだい全国発送致します。

現金書留申し込み書 (BM4係)

ご住所 〒

お名前

(会員番号

) TEL.

セット名

金額

送料

合計

・売り切れの場合はご容赦下さい。



即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。

●取扱いクレジットカード

日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス

(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい)

現金特価ですのでカードの場合は係員にお問い合わせ下さい。

新発売

ついに登場!! PASOKO-1000

操作盤の決定版

- ゲームセンターの臨場感を家庭へ
- ニュータイプのコントロールボード登場
- 品質は安心設計
- わが家に1台、お得な価格
- ゼビウスタイプも、これ1台でOK



対応機種

- MSX-各種
- X1シリーズ
- PC6001
- PC6601
- その他—アタリ
- ゲームパッド規格の入力端子付のもの

以上7機種に対応

販売価格 **¥11,800**

ご注文は
今すぐ!

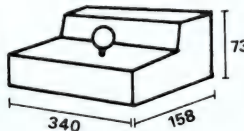
●通信販売のお知らせ

- ★1個でもオーダーお待ちしております。
- ★全国送料弊社負担します。
- ★お支払いは、現金書留、又は銀行振込、郵便振替でお願いします。

振込先

三菱銀行 大山支店 ④4671632 三和電子株式会社
郵便振替口座 東京1-140448 三和電子株式会社

PASOKO-1000 SIZE



外寸：340×158×H73mm

重量：2kg

コードの長さ：1.5m



三和電子株式会社

〒173 東京都板橋区中丸町58-5

☎03(955)9231

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

マイコン

月刊

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要な不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える、道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも、どうせ使うなら楽しく、もっと上手に使いたい。月刊マイコンは、この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ、パソコンによる豊かな現代生活をめざし、実務からゲームにいたるプログラミスト、ハード・ソフト機器情報、こんな使い方もあったのか……。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集、個人が家庭、職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎月お届けいたします。



●毎月18日発売/特別定価580円

3月号/大好評発売中

すぐ使える実用プログラム満載!

特集 誰にでもわかるUNIX&C言語

I What is a UNIX?

II C言語プログラミング入門① 逆ポーランド表記 (変換プログラム・演算プログラム) = ?

III C言語プログラミング入門② データファイルプログラム作成

最新情報ネットワーク

NEC パーソナルコンピュータ

PC-8001mkII SR & PC-8801mkII SR緊急レポート

拝啓パソコン殿 恋人(ディスプレイ)とのつき合い方教えます

ディスプレイのしくみと互換性

MICOM NEWS

topics 1 ソフト面規格統一の動き

topics 2 日本語ワープロ急成長 倍増の20万台強?

topics 3 NEC Vシリーズをソニーがセカンドソースに

topics 4 富士通パソコンFMフェスティバルin大阪

topics 5 AT & T社IBMの対立強化 SAFARIの価格はどうなる

topics 6 パソコンの標準化をストップさせるか? KIL ARチップの存在

ホビーコーナー

思考型リアルタイム・ゲーム

OSTRICH

XIファン待望の本格派シミュレーション・ゲーム!

君は選はれた忍者 村を救うために急げ!

レマゲン大戦争

THE 忍者

あなたの反射神経をテスト/無限の画面にチャレンジ!!

ホカは惜しみなく書く

ROCK CLIMB

マイコン将棋リーグへの招待⑥

ロールプレイング・アドベンチャーゲームを作ろう5

第3回 3D処理の概念をつかむ

ゲームデザイナー養成講座

入門3Dゲーム

ビジネスコーナー

当世コンピュータ事情

自動車競技におけるコンピュータ使用とその周辺

食糧安定供給にも一役

簡易データベース (BASE 123)による

養豚コンピュータシステム最前線

営業成績一覧及びグラフ表示

希望にそった問題を希望に合わせて出題可能!

第5回 タテ・ヨコ集計と作表

教育用数学簡易言語

マイコンビジネスBASIS教室

テクニカルコーナー

新しいアマチュア無線の世界が広がる

トリオ DR-100試用記

マニュアルにないRS-232Cの使い方とクラフィック・メール改良版

マイコン制御トレーニングロボットを自作しよう!

パソコン通信技術

ナムコ マッピーキット製作記

アップルII用ミュージック・システム大紹介

コンピュータ・ミュージックの世界

入門コーナー

コールドスタートとホットスタート

PC-8801/mkII内部解析事はじめ

第3回 キーサーチとWAITルーチン

第3回 8086のレジスタセット

Z80マシン語入門

実践8086プログラミング

12画面表示による水の波の運動

フロッピーディスクの取扱い方

物理学入門

BASIC活用ABC

情報コーナー

最先端レディー訪問

メジャーなゲーム作家になるために

ビルボードComputer Softwareチャート

全国パソコン売れ筋BEST 5

隔月別冊付録

BCM

No.1 Business Computer Magazine

ビジネスソフト購入前の予備知識

「dBASE II」「R:BASE4000」導入のためのキーポイント

「OM-WORD」「ユーカラ」「即戦力」「JX WORD」比較レポート

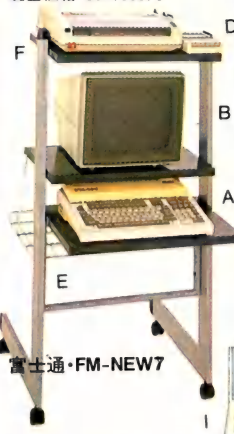


その日から使えるパソコン入門セットが

FM-NEW7 フルセット

商品番号 P-001

現金価格 381,000円



名機FM-7の豊富なソフトが、そのまま使える実力派フルセット。

傑作FM-7の伝統を継いだFM-NEW7を、その日から使える72NicoHオリジナルに組みました。これからパソコンをはじめる人にもびったりのオリジナルパソコンマスターソフト付きだから、扱い方やベーシック言語もラクラクとマスターできます。

- A FM-NEW7 本体 MB25015
- B ディスプレイ MB27343
- C CRTケーブル MB26512
- D データレコーダ MB27502
- E パソコンラック
- F シリアルドットプリンタ MB27409
- G 漢字ROMカード MB22405
- H 2965文字の漢字ROMを内蔵したカード
- I プリンタケーブル MB26514
- J 二光オリジナルソフト(全10巻)
- K 0からの完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円×36回 ポーナース63,100円×6回
 コース② 5,000円×36回 ポーナース48,100円×6回
 コース③ 7,500円×36回 ポーナース33,100円×6回

FM-NEW7 スタンダードセット

商品番号 P-002

現金価格 206,000円



上記のFM-NEW7フルセット以外にA、B、C、D、Iを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。オリジナル学習ソフトつきですので、その日から家族みんなで楽しくお使いいただけます。

コース① 2,500円×36回 ポーナース27,200円×6回
 コース② 5,000円×36回 ポーナース12,200円×6回
 コース③ 7,500円×24回 ポーナース15,200円×4回

MZ-1500 フルセット

商品番号 P-018

現金価格 295,000円



クイックディスク搭載、ワープロも使えるニューマシンのフルセット！

パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ-1500が、72NicoHの特選フルセットで新登場。ワープロやオリジナルの学習プログラムなど、ソフトも充実。このセットなら、初めての人にもその日からパソコンの魅力が十分に味わえます。

- A MZ-1500 本体
- B ディスプレイ 14M-511C
- C CRTケーブル 2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- D データレコーダ MZ-1T03
- E シリアルプリンタMZ-1P14
- F パソコンラック
- G 漢字ROMボード MZ-1R23
- H ワープロソフト ユーカラJJ
- I 二光オリジナルソフト(10面)
- J 0からの完全BASICマスターディスク

コース① 2,500円×36回 ポーナース45,400円×6回
 コース② 5,000円×36回 ポーナース30,400円×6回
 コース③ 7,500円×24回 ポーナース41,200円×4回

MZ-1500 スタンダードセット

商品番号 P-017

現金価格 187,000円



上記のMZ-1500フルセット以外に、A、B、C、Hを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。もちろん、ビギナーに最適なパソコン学習ソフトつき。

コース① 2,500円×36回 ポーナース23,300円×6回
 コース② 5,000円×36回 ポーナース8,300円×6回
 コース③ 7,500円×24回 ポーナース9,600円×4回

PC-6601SR ワープロ付ホームパソコンセット

商品番号 P-056

現金価格 314,000円



世界初のワイヤレスキーボードを装備。ワープロに使える上級機。

本体とキーボードの間にコードがない！これぞワイヤレスキーボード。だからレイアウト自由自在、世界初の使いやすさ。日本語ワープロのほか、ミュージックソフト、ビデオロッパー作成ソフトもついて、楽しさは倍増。その日から使えるフルセットです。

- A PC-6601SR 本体
- B ディスプレイテレビPC-TV151
- C プリント PC-PR401
- D プリントケーブル PC-6094
- E 二光オリジナルソフト(全10巻)
- F 0からの完全BASICマスターテープ

〔別売〕

- パソコンラック (商品番号0-036) 36,800円
- データレコーダPC-DR321 (商品番号0-010) 19,800円

コース① 2,500円×36回 ポーナース49,000円×6回
 コース② 5,000円×36回 ポーナース34,300円×6回
 コース③ 7,500円×36回 ポーナース19,300円×6回

PC-6601SR スタンダードセット

商品番号 P-057

現金価格 237,000円



上記のPC-6601SRワープロ付ホームパソコンセット以外にA、B、Eを組み合わせた、お求めやすいスタンダードセットもあります。オリジナルマスターソフトつきですので、その日から家族みんなで楽しくお使いいただけます。

※但しディスプレイはシャープ・14M511Cになります。

コース① 2,500円×36回 ポーナース33,500円×6回
 コース② 5,000円×36回 ポーナース18,500円×6回
 コース③ 7,500円×36回 ポーナース3,500円×6回

FM-77 スタンダードセット

商品番号 P-008

現金価格 329,000円

人気のFM-7を思いきりグレードアップしたFM-77新登場。本体に3.5インチマイクロフロッピーディスク2基内蔵、データ処理スピードはグンとアップ。また漢字ROM標準実装をはじめ、高性能グラフィック機能、スーパーインポーズ機能など、息をのむ多機能ぶり。この本体に周辺機器、オリジナルパソコンマスターソフトを組み合わせて、入門スタンダードセットにしました。

ディスクソフトで差をつける、天オパソコンをセットに。

富士通・FM-77



- A FM-77 本体 MB25250
- B ディスプレイ MB27343
- C 2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- D データレコーダ MB27502
- E CRTケーブル MB26512A
- F 二光オリジナルソフト(全10巻)
- G 0から完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円×36回 ポーナース52,400円×6回
 コース② 5,000円×36回 ポーナース37,400円×6回
 コース③ 7,500円×36回 ポーナース22,400円×6回

ご注文は、今すぐとし込み、ガキカお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

72NicoH ならどれでも月々2,500円より。

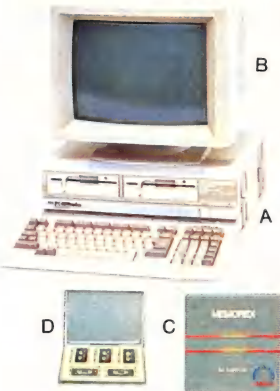
NEC-BASRスタンダードセット

商品番号 P-059

現金価格 398,000円

NEC-PC-8801MK II SR

新製品



グラフィック、サウンド一気に全開/
ベストセラーが超進化した最新鋭機。

- A PC-8801MK II SR/30 本体
- B ディスプレイPC-KD551K
- C ディスケット(MD2D) 10枚
- D 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ

〔別売〕

- データレコーダ PC-DR321
(商品番号0-010)
19,800円
- パソコンラック
(商品番号0-036)
36,800円

コース1 2,500円×36回
ボーナス66,500円×6回

コース2 5,000円×36回 51,500円×6回
コース3 7,500円×36回 36,500円×6回

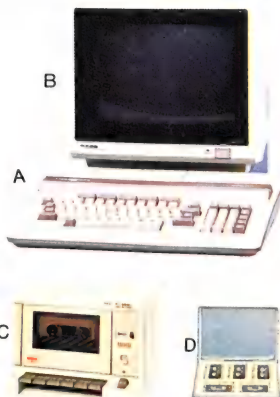
NEC-BASRスタンダードセット

商品番号 P-061

現金価格 198,000円

NEC-PC-8001MK II SR

新製品



名機の血統を受け継いだニューフェイス。
充実の機能で新登場。

PCシリーズのニューフェイスは、
高性能シンセサイザーIC内蔵で、
ピアノやドラムなどの楽器からU
FOやサイレンなど49種の効果音
を表現。グラフィック処理も8色
の高解像度、しかもPC-8000シ
リーズのソフト、周辺機器がそ
のまま使える便利さで、ハイポテン
シャルマシンと呼ぶにふさわしい
一台です。

- A PC-8001MK II SR 本体
- B ディスプレイ I4M511C
- C データレコーダ PC-DR311
- D 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ

コース1 2,500円×36回
ボーナス25,500円×6回

コース2 5,000円×24回 27,900円×4回
コース3 7,500円×24回 12,900円×4回

シャープ・X1turbo基本セット

商品番号 P-037

現金価格 398,000円

グラフィック機能の素晴らしさで人気のパソコンテレビをトータルに
バージョンアップして生まれたX1ターボ。処理機能に優れたワー
プロをはじめ、高速で緻密なグラフィック表現ができる640×400ド
ットフルカラー表示、家庭用ビデオを継ぐだけでスーパーインポー
ズ録画ができるデジタルテロップなど、パソコンに求められるすべ
てを搭載。まさに新時代のパソコンです。

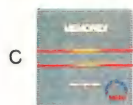
- A 本体 CZ-852C
- B ディスプレイテレビ CZ-850D
- C ミニフロッピーディスク10枚

新製品

シャープ・X1turbo

〔別売〕

- プリンター CZ-8PD2
(商品番号0-052)
87,600円
- パソコンラック
(商品番号0-036)
36,800円



コース1 2,500円×36回
ボーナス66,500円×6回

コース2 5,000円×36回 51,500円×6回
コース3 7,500円×36回 36,500円×6回

シャープ・X1Cスタンダードセット

商品番号 P-014

現金価格 261,000円

CZ-804C



漢字が使える、システムアップが
できる。うれしいパソコンX1C。

ホビーも実務も、これがあればひ
と回りビックに。X1Cは、漢字
ROMと拡張I/Oポート2ポー
トを内蔵。漢字が使える、システム
アップも簡単です。

- A CZ-804C 本体
- B ディスプレイテレビ CZ-801D
- C 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ

コース1 2,500円×36回
ボーナス38,500円×6回
コース2 5,000円×36回 23,500円×6回
コース3 7,500円×36回 8,500円×6回

※実質年率は、12回-17.25%、18回-16.0%、24回-15.5%、36回-14.0%、48回-13.5%にそれぞれなります。年率による支払総額の端数は第1回目の分割払金に加算されます。

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で! ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番!)

このページのとじ込みハガキでお申込みください。

■お支払い方法は

- 分割払いはすべてクレジット会社扱いとなります。
- 現金一括払いは商品配達時にお支払いください。(代引発送)
- 分割払いは次の要領で指定のクレジット会社宛にご送金い
ただきます。①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のな
い方はお近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・
農協等の金融機関(郵便局の場合は郵便振込)から。
- お手持ちのクレジットカードによるお支払いもできます。
ただしその場合のお支払いは、カード会員規約によります。
くわしくは係までお問い合わせください。

お問い合わせは
サービスセンターへ

ご注文以外のお問い合わせまたはお買い上げ商品のアフターサービスは、全国8か所の各サービスセンターへお電話ください。
(AM9:30~PM5:30、日曜・祭日休み) ●札幌 011(271)5991 ●仙台 0222(24)7781 ●東京 03(254)2515
●静岡 0542(52)4821 ●名古屋 052(561)2541 ●大阪 06(773)4191 ●広島 082(263)0021 ●福岡 092(281)0251

電話でのご注文は24時間受付(年中無休)
0337 係といってお注文ください。

東京 03(659)7272 横浜 045(861)7272 広島 082(245)7272
大阪 06(624)7272 札幌 011(865)7272 浜松 0534(52)7272
名古屋 052(561)7272 福岡 092(712)7272 仙台 0222(65)7272
〈ダイヤルは正確にお過ごしください〉

- 18歳未満の方がご注文の際は、保護者のお名前でお申込みください。
- 主婦の方はご主人のお名前でお申込みください。
- ハガキは必要事項をはっきり記入してください。
- ご注文受付後2週間前後でお届け致します。

●ご希望商品のカタログ
をお送りします。商品
名記入の上、切手300円
を同封してポストへ。

- 商品先渡し ●頭金不要
- 無料配送 ●日曜配達OK
- 全品メーカー保証書付
- ※18歳以上の学生の方なら保証
人のいないカレッククレジット
が利用できます。

J-CMA
日本通販株式会社
二光通販株式会社

セブンツ・ニコ
72NicoH
東京都千代田区外神田
1-11-6 小森ビル6F

郵便はがき

||||| 料金受
取人払 |||||

101-91

神田局承認

4648

差出有効期間
昭和60年11月
30日まで

切手を貼らずに
お出しになります

(受取人)

東京都神田局私書箱187号

(東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル6F)

二光通販株式会社

72 Nicoh セブンツー・ニコ

お客様係

いますぐポストにお入れください。

お申込み用ハガキ

0337 係

二光通販
72 Nicoh
セブンツー・ニコ
クレジットショッピング

●年中無休
●24時間
電話受付

裏面のお申込み事項をもれなく、
ていねいにご記入ください。

7/2 Nicoh

●お申込みになる商品

二光通販

申込書 0337係 $\frac{3}{9}$

ご希望の商品名	商品番号	支払方法(分割を希望の方は コース名をお書きください)	数 量

(フリガナ)	□□□-□□			居住年数	年
ご住所	-----				
(フリガナ)	-----		男・女	捺印	⑩ 捺印のないお申込みは無効です
お名前	-----				
生年月日	(明・大・昭)	年	月	日	年齢 才
電話番号	市外局番 ()	自宅にない方は呼出 又は勤務先の電話を			
居住状況	1. 自己所有 2. 家族所有 3. 寮 4. アパート 5. 借家 6. 社宅			配偶者の有無 有・無	お子様 人
勤務先の住所 会社名 自営	〒-----		職種	-----	
勤務先電話番号	-----		勤続年数	年	ヵ月

※別売ソフトの分割をお申込みの方は分割希望と明記してください。

※18歳未満の方は必ず保護者のお名前でお申込みください。各記入欄は保護者についてご記入ください。

※主婦の場合ご主人のお名前でお申込みください。

※お届けが遅くなりますので必要事項はお間違いないようご記入ください。

必要事項はもれなくハッキリご記入ください。

お楽しみはいますぐお支払いは後から

ソニー・HITBITパソコン

商品番号 P-034
現金価格 112,000円
HB-P200



“パソコンポ”だから、その日から誰でもMSX丸かじり。

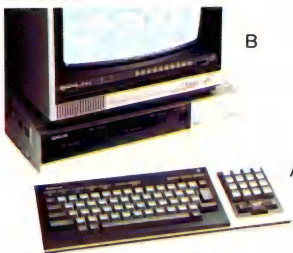
ファッショナブルなデザインとお求めやすい価格が魅力のMSXコンポセット。人気のHITBITがその日から使いこなせるビギナーにぴったりのセットです。

- A 本体 HB-101
- B プロッタプリンタ PRN-C41
- C データレコーダ SDC-500
- D お葉書ワープロソフト

コース① **2,500円** × 24回 ポーナス17,700円 × 4回
コース② **5,000円** × 18回 ③12,300円 × 3回
コース③ **7,500円** × 12回 ④16,600円 × 2回

ナショナル・ニューキングコン

商品番号 P-043
現金価格 175,000円
CF-3000



使いやすさも性能もさらに成長したキングコングの新鋭機。

MSXの人気者、キングコングがさらに充実して新登場。本体とキーボードを分離したセパレートタイプになったほか、メモリも拡充。使う楽しさがいっそう広がった。

- メモリ：64KB、独立10キー、16色RGB対応、前面ダブルスロット設計
- 幅42.8×高さ9.6×奥行28.5cm(本体)
- 重量4.9kg(本体)1.9kg(キーボード)

- A 本体 CF-3000
- B テレビ&ディスプレイTH14-N29G
- C データレコーダRQ8050

コース② **5,000円** × 18回 ③36,200円 × 3回
コース③ **7,500円** × 24回 ④36,100円 × 4回

ソニー・HITBIT入門セット

商品番号 P-027
現金価格 89,000円
HB-75



聖子のパソコン、HITBIT。カンタンだから、愛されています。

家庭のテレビに接続できて、使いやすい抜群のMSX。誰でも気軽に使えるHITBITノートを内蔵、スケジュールや住所録などが簡単にインプットできます。パソコンマスターソフトつき。

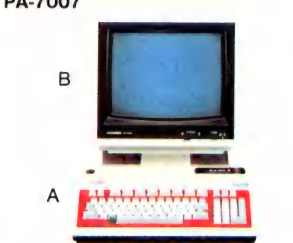
- A 本体 HB-75
- B データレコーダ TCM-3000D
- C パソコンマスターソフト

※ディスプレイは別売です。
●ディスプレイテレビ●シャープ14C-D30(商品番号T-019) 75,000円

コース② **5,000円** × 18回 ③3,600円 × 3回
コース③ **7,500円** × 12回 ④3,900円 × 2回

東芝・パソピア7

商品番号 P-054
現金価格 199,000円
PA-7007



サウンドやグラフィック能力で選ぶなら、やっぱりパソピア7。

学習に、ゲームに、ホビーに、実力を発揮するパソピア7。買ったその日からレッスンできる手軽なマニュアルもついて、使いやすさは抜群！インターフェイス内蔵で、周辺機器との接続も簡単です。

- 6オクターブ、6重音、2ノイズ
- カラーバレット機能つき
- 幅42.0×高さ9.4×奥行28.0cm
- 重量4.5kg

- A 本体 PA-7007
- B ディスプレイPA-7165

コース② **5,000円** × 24回 ③28,200円 × 4回
コース③ **7,500円** × 24回 ④13,200円 × 4回

富士通 OASYSライト

商品番号 W-002
現金価格 220,000円



重さわずか3.5kg。持ち運び自由自在のパーソナルワープロ。

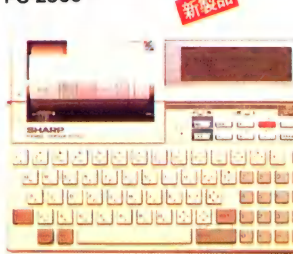
コンパクトなボディに高級機オアシスの機能を凝縮した画期的なパーソナルワープロ。強力なビジネスツールとして、いつでもどこでも大きな実力を発揮します。

- 液晶ディスプレイ・熱転写プリンタ内蔵
- 幅34.0×高さ8.0×奥行32.5cm
- 重量3.5kg
- 操作説明カセットつき

コース① **2,500円** × 36回 ポーナス30,100円 × 6回
コース② **5,000円** × 36回 ③15,100円 × 6回
コース③ **7,500円** × 24回 ④19,300円 × 4回

シャープ・ポータブルコンピューター

商品番号 P-036
現金価格 79,000円
PC-2500



オフィス出張先で、手軽に使えるジャストA4サイズの新鋭機。

薄さ4.55cm。A4判のハンディサイズなのに、紙幅114mmとワイドな用紙が使えるオールインワンタイプの実力派。表作成などすぐ役立つソフトを搭載して、新登場。

- 大型液晶ディスプレイ・4色カラープロッタプリンタ内蔵
- 幅29.7×高さ4.55×奥行21.0cm
- 重量1.3kg

コース① **2,500円** × 24回 ポーナス8,100円 × 4回
コース② **5,000円** × 12回 ③13,400円 × 2回

東芝・トスワード

商品番号 W-009
現金価格 271,000円
JW-P30



情報ネットワークづくりができる発展性豊かな新時代ワープロ。

ワープロ時代のルーキー、JW-P30は、ワープロに求められる機能をすべて先取りした最新鋭機。ハンディなポータブル機能もいっそう充実してスピーディな文書づくりをお約束。

- 一行40字完全表示液晶ディスプレイ、熱転写プリンタ内蔵
- 記憶単語数67,000語
- 幅36.0×高さ8.5×奥行38.0cm
- 重量5.0kg

コース① **5,000円** × 36回 ポーナス25,500円 × 6回
コース② **7,500円** × 36回 ③10,500円 × 6回
コース③ **10,000円** × 24回 ④19,200円 × 4回

シャープ・ミニ書院

商品番号 W-010
現金価格 139,000円
WD-100



いつでもどこでも、スラスラ打てる、“小さな本格派”ワープロ。

辞書機能はこのクラス最大の80,000語を持つ実力派ワープロ。文節変換方式で文書づくりにも実にスピーディに対応、これが乾電池でも使えるポータブル型だから、なお驚きです。

- 液晶ディスプレイ・辞書機能80,000語
- 幅33.0×高さ5.1×奥行31.2cm
- 重量3.8kg

コース① **2,500円** × 36回 ポーナス13,400円 × 6回
コース② **5,000円** × 24回 ③10,600円 × 4回
コース③ **7,500円** × 18回 ④7,500円 × 3回

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

2,500円からの72 Nicoh のクレジットで

セブン・ニコー

PC-8801MKIIワープロセット	
商品番号	P-039

現金価格 389,000円

ミニフロッピー内蔵の人気機種をシステムアップしたワープロセット。

気軽に使える本格派パソコンPC-8801の後継機、PC-8801MKII。ミニフロッピーディスクを内蔵しているほか、漢字ROMを標準実装。この充実の本体にプリンター、ワープロソフトをセットしているから、日本語ワープロはもちろん、豊富なソフトのなかからパソコンが楽しく活用できます。さらにスピーディな演算処理能力、高度なグラフィックス機能を駆使すれば、バラエティ豊かな楽しみ方が広がります。

NEC・PC-8801MKII



- A PC-8801MKII/20 本体
- B ディスプレイ 14M-511C
- C プリンタ KP-3000
- D プリンタケーブル CV-80-02
- E ワープロソフト ユーカラJJ
- F 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターソフト

コース① **2,500円** × 36回 コース② **5,000円** × 36回 ③ **7,500円** × 36回
 ボーナスポイント 64,700円 × 6回 ③ 7,500円 × 36回 ③ 7,500円 × 36回

PC-9801基本セット	
商品番号	P-040

現金価格 397,000円

PCファミリーの豊富なソフト資産を継承した16ビットの人気機種。

実績No.1を誇る16ビット機の傑作、PC-9801の姉妹機。PCファミリーの幅広いソフト、ハード資産を継承しながら、先進の技術によって、使いやすさと機能性を両立しています。たとえばRAMは128Kバイトを標準実装。ミニフロッピーディスクドライブ内蔵のほか、16ビットパソコン用の本格的なOS、MS-DOSをサポート。また「電子の紙」マルチプランや簡単な操作でデータがグラフ化できる「オフィスグラフ」などソフトウェアも充実。日本語入力と相まって使いやすさ抜群です。

NEC・PC-9801F2



- A PC-9801F2 本体
- B ディスケット 10枚

※ディスプレイは別売です。

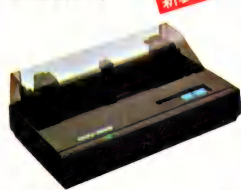
[別売]

●ディスプレイPC8853N (商品番号0-016) 168,000円

コース① **2,500円** × 36回 コース② **5,000円** × 36回 ③ **7,500円** × 36回
 ボーナスポイント 66,300円 × 6回 ③ 7,500円 × 36回 ③ 7,500円 × 36回

ブラザー・パーソナルプリンター	
商品番号	O-04B

現金価格 53,000円
M-1009/PC



重量わずか3kg。小さなボディで大きな機能。

世界最小サイズのシリアルドットインパクトプリンター。オプションの拡張ベークで楽しさ120%。

- 印字桁数80桁
- 幅33.3×高さ7.0×奥行19.0cm
- 重量3.0kg
- NEC及びMSX用

※富士通FM用もあります (商品番号0-049)

■本体M-1009 ■ケーブルCV-88-02

コース① **2,500円** × 18回 ボーナスポイント 5,000円 × 3回

シャープ・ディスプレイ	
商品番号	O-043

現金価格 56,000円
14M-511C



鮮明画像の2000文字対応。お求めやすさも特色。

鮮明画像のハイコントラスト管採用で、2000文字表示をみごとクリア。操作性に優れたレイアウトも新鮮な魅力です。

- 2000文字表示、ハイコントラスト管採用
- 幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm
- 重量12.5kg

■本体14M-511C ■ケーブル8D-8K

コース① **2,500円** × 18回 ボーナスポイント 6,100円 × 3回

LOGITEC・シリアルドットプリンター	
商品番号	O-046

現金価格 79,000円

お手持ちのパソコンにぴったりの高性能シリアルドットプリンター。カセット式のプリンタリボンにより、手を汚さずリボン交換ができます。



■本体KP-3000 ■ケーブルCV88-02

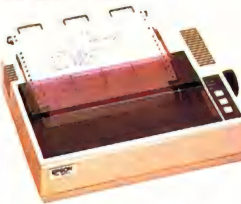
- 印字速度120字/秒、印字桁数80桁
- 幅39.0×高さ11.5×奥行28.6cm
- 重量6.8kg

FM-7、FM-8対応モデルもあります (商品番号0-047)

コース① **2,500円** × 24回 ボーナスポイント 8,100円 × 4回

エプソン・漢字プリンター	
商品番号	O-045

現金価格 136,000円
RP-80F/T11K



各種対応機に素早く変身する、経済派の新鋭機。

ハイコストパフォーマンスがうまれ、経済派の漢字バーション。あらゆるジャンルにフレキシブルに対応。

- 漢字JIS第1水準
- ロール紙/レター紙使用可
- 幅37.2×高さ13.4×奥行30.3cm
- 重量6.0kg

■本体RP-80F/T11K ■ケーブル8223

コース① **2,500円** × 36回 ボーナスポイント 12,800円 × 6回

LOGITEC・フロッピーディスクシステム	
商品番号	O-051

現金価格 137,000円
K-305FM



信頼性の高さがうれしいFMシステム対応型。

富士通純正システムディスクのついたFM専用機。

- 本体K-305FM
- ケーブルK-305-03
- FDD1F/カードK-305-12
- システムディスク(FM用)
- 幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm
- 重量5.6kg

※上記の他にPC専用機もあります。

■本体K-305PC (商品番号0-050) 現金価格126,000円

コース① **2,500円** × 36回 ボーナスポイント 10,800円 × 6回

パソコンラック	
商品番号	O-037

現金価格 39,800円



対応機種が豊富なスチール製パソコンラック。

がっちりしたつくりが自慢のスチール製。対応機種も豊富です。

- スチール製、PC、FM、MZ、XI対応モデル
- 幅60.0×高さ126.0×奥行60.0cm

コース① **2,500円** × 12回 ボーナスポイント 6,800円 × 2回

ご注文は、今すぐ2ページ前のハガキかお電話で/(電話はどこでも7272番!)

組んで 咲くよ。

マイクロニクスの開発ひと筋35年。スター精密の高度に磨かれた技術と、最新のエレクトロニクスとの結合から誕生したスタープリンタ。その守備範囲は、パーソナルユース、ビジネスユースと幅広く、人気のハード豊富なソフトと組んでその実力を発揮。優れたコストパフォーマンスを実感させます。

美保純



実力と人気のスターたち
ミゴトな花を咲かせます。

G-10XpII/G-10XfII…PCシリーズと、FMシリーズと組んでワイドに活躍するスター。……¥74,900

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字 ●上級機なみのマクロインストラクション機能 ●用紙を選ばない可変スプロケット & フリクションフィード方式 ●ひらがな(平書タイプ)、カタカナ、イタリック文字(斜体タイプ)も打てる豊富な文字種類 ●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能

G-15XpII/G-15XfII……120CPS、136桁ビジネスプリンタ、オプションで8Kバイト拡張可能……¥117,000

DPX510P/DPX510F……120CPS、80桁パーソナルプリンタ、豊富なグラフィック機能装備……¥85,000

DPX515P/DPX515F……120CPS、136桁ビジネスプリンタ、ソフト充実のベストセラー機……¥128,000

とことん組むなら、



鈴木清順



マイクロニクスとエレクトロニクスを
高次元で組合させた漢字プリンタ。

G-10X_{pJ}

¥104,900〔新発売〕

120CPS、印字速度は1クラス上のコストパフォーマンス。
プリンタを選ぶチェックポイントとしては、印字速度、印字品質、文字種類、耐久力、ハード&ソフト対応、メンテナンスなどいくつか考えられます。スタープリンタは、すべてのラインナップにおいて、コストパフォーマンスに優れています。たとえばG-10XpJの印字速度を例にとれば、テキストモード120CPS〔漢字モード20CPS〕です。この数字はプリントアウト処理の速さを実証しています。

JIS第一水準漢字2965はもちろんNLQも打てる豊富な文字種。…国語文表記用漢字2965文字のJIS第一水準をはじめ、標準ASCII文字、ブロックグラフィック等文字、カタカナ文字、ひらがな文字、国際文字(8ヶ国対応)、NLQ(ニアレタークォリティー)文字、非漢字、半角文字、外字登録文字など、ワイドにカバー。その上、印字サイズコントロール、印字モードコントロールでも優れたコストパフォーマンスを発揮します。

用紙選択はカット、ファンホールド、ロールのオールマイティ。
プリントアウト使用紙は紙送り機構によって決定されます。G-10XpJは、可変スプロケットフィード&フリクションフィード機構。従ってカット紙、ファンホールド紙、ロール紙のすべてに使用可能です。

PCシリーズ接続用インターフェイスケーブル装備の実力実証タイプ。…G-10XpJは人気のPCシリーズと組んで、その実力を実証します。たとえばPC8001mkII、PC8801/mkII、PC9801/E/F等とは、グラフィックキャラクターがすべて一致。CRTハードコピーも可能です。またパソコン本体とは、専用インターフェイスケーブルが標準装備されています。

radix-10……超高速200CPS、スター・プリンタの頂点に立つスター。……………¥168,000

●驚異の超高速印字、毎秒200桁を実現●リバースフィード機構装備●NLQ(ニアレタークォリティー)96種のプリントが可能●バラレルはもちろん、シリアルインターフェイスも標準装備●16Kバイトの大容量プリントバッファを標準装備●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式

radix-15……超高速200CPS、136桁ビジネスプリンタ、16Kバイトプリントバッファ標準装備……………¥198,000

ST-80……MSX、PCシリーズ対応。音の静かなサーマルプリント方式……………¥39,800

Power-Type……鮮明なアウトプット、ディジーホイール・プリンタ……………¥129,000

スター・プリンタ。

stair

スター精密株式会社

本社/静岡市中吉田194 〒422-91 ☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウェ・エスタビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550 ☎06-535-1122

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE V

マイコンBASICマガジン別冊

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

DELUXE V

マイコンBASIC Magazine



定価1500円

43機種231本のパソコン・ソフトを満載



好評発売中!!

43機種231本のパソコン・ソフトを満載

各機種ごとのわかりやすい説明とコマンド表つき
ゲームを楽しみながらプログラミングの学習に役立ちます

※お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社
大阪本社
西部本社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
〒530 大阪市北区中之島3-2-4
〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23

☎ 03-445-6111
☎ 06-203-3361
☎ 092-431-7411

パソコン製作記事



プリンタ・ポートを使って数字を表示する

プリンタ・ディスプレイ・ユニット

入門図解製作記事



- 1.5V→9Vに6Pカン
- 胸キュン・バッジ
- ミニAMラジオ
- 両音シンセサイザ

大型実体図付製作記事

- 汎用電子温度コントローラ
- PLLシンセ方式
144MHz帯FMトランシーバ
- Z80Aを使った
マイクロ・コンピュータ

オーディオ特集



年間600万台に
せまる……

合体マシン
=AVラジカセ

4月号

絶賛発売中!!

エレホビー製作記事

- 144MHz帯ハンディ用10Wブースタ
- 144MHz帯ZLスペシャル・アンテナ
- バックロード・ホーン・スピーカ
- 模型2連戦車

今月の特集

パソコン大競演!!

予算別

予算¥?????

パソコン大紹介



レギュラーコーナー

- BCLコーナー ● 無線コーナー
- 音楽コーナー ● 読者のプラザ
- テクニカルコーナー
- パソコンBASICゼミナール

電波新聞社

東京都品川区東五反田1-11-15

TEL (445) 6111 (大代表)

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

定価
630円

ラジオの製作

ELEctronics
hobby

マイコンBASICマガジン

4月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その③

プログラミング上達の早道—エラー・メッセージ解説法—……………木村よしひき……………27

連載企画：「周辺機器使いこなしマニュアルその7」

印字方式別プリンタ大紹介……………丹治 佐一……………31

コクボスキーの「コンピュータ・サウンド・コーナー」……………小久保 隆……………36

松田浩のキャラクタ・ダンシングPart4……………高橋 裕一……………38

ビデオディスク・プログラム・コーナー……………コクドーン……………39

ホット・インフォメーション・コーナー……………宇佐 照広……………41

あくせすROOM……………228

特選パソコン・ソフト

BM-Jr LII	VALBOS……………高速飛来する敵機の攻撃をかわせ！……………平田 マモル……………52
BM-LIII MK5	JR-MEGA FORCE……………いろいろなパターンの敵がキミを襲う……………浜道 裕司……………54
CI	鳥の人/ヘリコプター……………ショート2本ノかりやすいゲームですぞ！……………めぞん一刻……………56
コモドール64	ゆけゆけ車カッコーイッチ……………体操の名人車カッコーイッチのアドベンチャー！……………高橋 裕一……………58
FM-7 77	STAR SHIP GO……………敵基地に突入したキミの行く手をはばむのは？……………コクドーン……………61
FP-1000 1100	JANBON……………モンスター・ハウスに忍びこみ、最上階までかけ上れ！……………GAME COOK……………62
JR-100	HOPPING……………さまよう星くんたちをもとの位置にもどしてネ！……………花山 兼一……………65
JR-200	きのこ狩り……………おぼけきのこに追われながらのきのこ狩り……………中山 享……………67
JX	HIT/NO.1……………古い西洋城に、とつじよ現われたふしぎなボール……………FP友の会 SHINGO……………70
M5	JAM & RAM……………ジャムとラムの大冒険。なにがおこるかは……………宇佐 照広……………73
MAXMACHINE	DRACURA HUNTING……………ドラキュラ城の広場で1対5の決闘がはじまる……………塚原 宏幸……………75
MSX	JAIVIOUS……………ジャンケン星に侵入するにはジャンケンが強くなければダメ……………加藤 豊……………77
MZ-1200 700	影さんの里帰し……………いなかの駅にたどり着いた影さんをカラスが襲う……………はとぼっぼ……………79
MZ-700 1500	METAL SNAKER WORLD X'TALS……………いつまで続く、メタル・スネーカー・シリーズ……………埼玉県人……………81
MZ-1500	愛しのCHERRY……………チェリーがほしい！でも、モンスターがコワイ！……………山崎 幸信……………82
MZ-80B 2000 2200	CAN BOY……………かんけり遊びをパソコン・ゲームにしてみました……………小林 修……………84
	NO SIDE……………二つのボールがバラバラに動いてた〜いへん！……………西沢 五郎……………86
	反物質生命体 Kage……………影の分身の術とは、トン平くんの18番の技なのだ！……………YAMI……………87
	JETHERI……………沈んでいく無人島に残された人を助けだせ！……………藤本 英一……………89
	Tiny CRNSK……………とてもユニーク、かつ難しいゲームなのです……………Kimco……………91
	SAVE THE MOON〜月を救え〜……………月にとり残された人々を救助せよ……………黒田 晃……………93
	FOUND……………かくれんぼしよ。あれ？見つかった……………サンボル……………95
	ELEPY……………窓を開いてプレーカーを切るのが君の役目だ！……………山田 圭吾……………97
	つぐ美ちゃんの地下鉄ショック……………つぐ美ちゃん、花をつみに……………とところが地下鉄が…へのへ太郎……………100
	NEWジャンケン……………ジャンケン・ポン！君は、ジャンケン強いかな？……………宮本 大悟……………102
	SPACE PIRATES……………海賊である君は、なぜ荷物を運ばなければいけないの！……………石原 俊明……………104
	CROW & CATS……………2匹のネコが、カラスを追ってくる。それ逆襲だ！……………中富 仁、肇……………106
	3D-スカッシュ……………久びさ、ウイングマン君の登場。ショートでGOOD！……………ウイングマン……………109
	カッコ……………カッコで敵をやっつけろ！……………P.A.N……………110
	GODDESS OF SPRING……………女神が春の訪れを告げにやってきました……………川町 兼弘……………111
	RING WARS……………指定どおり指輪を取ってね……………つつつ……………114
	PENCIL LAND……………ペンくんは散らかった本を拾います……………森脇 研一……………116
	SEA TRAVEL……………君は、海底のそうじをします。でも、タコやクラゲが……………野中 莊平……………118
	GOAL……………さあ君は、うまくゴールにたどり着けるか！……………永島 純……………120
	PUSER……………天井をやぶって、旗を取るゲームです……………お し ん……………122
	緑のみの虫……………みの虫君は虫の世界の規律を守ることができるか……………小川真太郎……………124
	THE BALL……………オットセイはサクランボが大好き！……………田中 義規……………126
	毒まんじゅう……………グエツ、毒まんじゅうを、いったいだれが食べんの！……………歩く CPU 8086……………128
	カメラと私……………高層ビル街に現れたUFOをフォーカスしろ！……………折笠 信之……………129
	物体Oゲーム……………さあ、物体Oをうまく透過してください……………きむらくへん……………131
	MUZU-MUZU……………10円を拾うムズ君。でも、ガバチョが……………井上 哲也……………132
	SC-3000……………エラジの攻撃をエッパでやっつけろ！……………シンコーベーション……………135
	ゲート・ボール・ゲンタ……………ゲート・ボールをするゲンタ・パチ？シリーズ第2弾……………しゅうちよう……………136
	CAT WARS……………なかよしネコちゃんが、とつじよ魚を盗みだした……………中谷 修……………138
	THE GOD OF DEATH……………死神をブロックでちっ息させちまえ！……………綱島 忠亮……………140
	GO GO ヒロシ……………ヒロシ隊長は、宝物を探しに……………Aki……………142
	BOMB ATTACK……………爆弾型ロボットのおしりには、導火線が……………杉田 哲也……………144
	DARUMA Attack……………スコーン！と昔なつかしいダルマ落としが登場……………ねづmkII……………147
	修ちゃんあやうしパートII……………修ちゃんが今度はスライムから逃げまくり……………CG.BGM……………148
	TANK TANK……………気がつく、君は敵隊のドまん中……………杉浦 壽昭……………150
	オンボロ船……………海ぞくから逃げて、船の穴をふさいでください……………小川 建一……………151
	PRO-RES……………アボーッ！動きの速いPB-プロレスはオモシロイぞ……………高野 昌彦……………152
	スパイ・ゲーム……………3階建てのビルから機密書類をぬすみ出せ……………伊理 元博……………153
	MONSTER ZONE……………君のマンションに、お化けが侵入してきたぞ！……………皆川 徹……………154
	XXX……………息つくひまもないカンフー・ゲーム。君は悪人に会えるか？……………青英の熊さん……………155
実用プログラム・コーナー	
PC-8801 mkII SR	関数と接続……………3次元以下の関数を自由自在にグラフにできます……………松波 学……………158
X1 C D	抵抗カラー・コード……………カラー・コードを入れるだけで、ほら！抵抗値が……………樋口 剛士……………160
PB-100	PB TUTOR(家庭教師)……………絶対に答えを教えてくれないキビシイ先生です……………白井 建夫……………162

©マイコンBASICマガジン4月号

第4巻 第4号

昭和60年3月25日印刷

昭和60年4月1日発行

定価 350円

電波新聞社 1985Printed in Japan/編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)445-6111

(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事、プログラムの無断使用を禁止します〉

移植テクニック・マスター大作戦……その(33)

プログラミング上達の早道

☆エラー・メッセージ解読法☆

木村よしひさ

第1部プログラミングの楽しみかた

みなさんのプログラミングの目的とは、ゲームですか、それとも……。

いずれにしても、ペーマガのプログラムを、早い人で1時間、遅い人なら2、3時間はかけて入力するのですから、ただポケーツとして入力しているのは、もったいないはなしですね。

実は、プログラミングの上達の早道は、この入力の時間を有効に使えるかどうかにかかっているのです。

プログラミングの前の基礎知識

はなしをもとにもどして、プログラミングの前に用意しておかなければならないこと、覚えておかなければならないことがあるのを知っていますか？ それは、パソコンを買ったときに、必ず付いてくる「取扱説明書」と「BASIC説明書」を、よく読んでおくことなのです。当然のことのようですが、意外に読まれていないのが、この説明書なのです。

これを読んでおくかおかないかで、あとで説明するエラー・メッセージの解読法の理解度もちがってきます。

さて、入力の際には「BASIC説明書A」は必ず、そばに置いておきましょう。なにかあったら、すぐにべらべらと調べられるようにしておく、これは常識です。

なかでも、この「BASIC説明書」の中にある「エラー・メッセージ表」は重要なのです。

それは、あとで説明することにして、もうひとつプログラミングの前に覚えておかねばならないことがあります。

プログラム・リストには一定のパターンがある

これまでに、「Dr. D&つぐ美のプログラム・クッキング」などで紹介しているように、ゲーム・プログラムには、ゲームの種類はさまざまでも、プログラム・リストのパターンには、必ず一定したものがありました。

第1図を見てください。これは、フローチャートをおおまかに書いたものです。ほとんどのゲームは、このパターンにあてはまるのです。このことは、あとで説明するプログラムのデバッグ（エラーを見つけて直す作業）の際に、とても役立つものですからぜひ頭の中に入れておいてください。

プログラムの書式を覚えよう

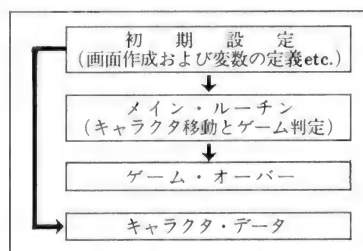
プログラミングはただ入力するだけのものでないという証拠に、これを知っていれば、らくにプログラミングできるというものがあります。

第2図を見てください。これはプログラムの1行ぶんを書きだしたのですが、ここにも各部の名称ときまりがあるのです。ですから、これを覚えておくと、つぎにながくるかがわかるわけで、当然入力の時間も早くなるのです。

さて、以上の基本をしっかりと頭にたたきこんだら、積極的に数多くのプログラミングにチャレンジしてみましょう。

第2部エラー・メッセージ解読法(基礎編)

ここでは、エラーが発生する原因と、発生した場合の直し方について、基本的なことを説明してみます。



《第1図》プログラムの流れ図

「行番号」	「コロン」
120	LOCATE 9;5:PRINTUSING
	「コマンド(命令)」
「#####」	「ステートメント」
	「S」
	「セミコロン」

《第2図》プログラムの書式と名称

なぜエラーがでるか？

エラーを直すには、その前にどうしてエラーが発生するかについて知っておくと、デバッグがとてまらしくなります。

では、どうしてエラーが発生するのでしょうか？ 答えは簡単、入力ミスをしているからです。それでは、その原因は？

1. 不注意による文字の打ちまちがい
2. プログラム・リストの見まちがい
3. コマンドやステートメントを理解していない

ざっと、この三つになります。このうち「1. 不注意による文字の打ちまちがい」は、プロのプログラマーでもおかしなものですから、どうしようもないものです。しかし、「2. プログラム・リストの見まちがい」は、注意深くリストを確認さえすれば防げるものなのです（第3図）。さらに「3. コマンドやステートメントを理解していない」は、初心者にとって、もっとも注意しなければならないもののひとつです。このことは、

1↔1 8↔B 0↔O
:↔: (↔< ×↔X

【第3図】見まちがえやすい文字

前にも説明したように、「BASIC説明書」をよく読んで、コマンドやステートメントの書式を理解さえしておけば、防げるものなのです。

簡単なエラー・チェックの手段

実際にエラーが発生した場合に、最初にするのは「エラー・メッセージ表」を開いて、画面に表示されたエラー・メッセージの項目を見つけ、そのエラーの内容を確認することです。ここまでは、だれでもできることです。

問題は、エラー内容を確認したが、プログラムのどこを確認していいか、まったくわからない場合です。

エラーは、発生した行に誤りがあるとは限りません。むしろ、そうでない場合が多いものなのです。

くわしいチェックのしかたはあとで説明することにして、どこがおかしいかを簡単見つける方法があります(第4図)。

この方法は、: (コロン) でつながったステートメントを、それぞれ別の行番号にわけて、RUNしてみるものです。これでエラー原因のステートメントが判明しますあとは、そのステートメントの書式や変数について、確認するわけです。

変数がおかしいとなれば、プログラムの流れを逆に追いつながら、変数のひとつひとつをチェックしていくのです。

つぎに、エラー・メッセージがでないのに、ゲームがおかしい、あるいは画面が変化しない場合についてです。

まずゲームがおかしい場合、たとえば画面の絵がくずれてしまったり、移動キーを押しても反応しない場合などですが、そんなときは第1図を参考にして、画面作成のか所やキー操作のか所のプログラムをチェックします。あるいはSTOP文を途中に入れて、ようすを見る方法もあります。

もう一つの、画面が少しも変化しない場合についてですが、BREAKキーを押しても反応しなければ、この原因のほとんどはマシン語(PEEK, POKEなど)あるいはREAD~DATAのか所の入力ミスにあるようです。したがって、そんなときは、画面のようすによって、絵が途中で終わっているときはREAD~DATAをゲームがスタートしてそのあと変化しなくなったら、メイン・ルーチンを、それぞれチェックしていきます。

以上のチェック・ポイントをしっかり身につければ、ある程度までのエラーを見つ

```
30 FOR I=0 TO 10:READ A:
GOSUB 160
```

```
30 FOR I=0 TO 10
32 READ A
34 GOSUB 160
```

【第4図】エラーか所を見つける方法

けだすことが可能です。それ以上のテクニックについては、第3部で説明します。

第3部エラー・メッセージ 解読法(応用編)

ここでは、サンプル・プログラムをもとに、実際にエラーを発生させて、そのエラー・メッセージの説明とデバグのやりかたを、具体的に説明していきます。

使用機種はFM-77/7、サンプル・プログラムはペーマに投稿してくれた柳田宣弘くんの作品を使わせてもらいました。また、紹介するエラー・メッセージは、ぜんぶで八つです。どれも、よく発生するものばかりで、他機種にもあてはまりますので、じっくりと解説してみてください。

まずは、柳田くんの作品を、紹介しましょう。

《サンプル・プログラム》 FM-77/7(8)用 3-D BOXING 柳田宣弘

○遊びかた

FM-7で、立体表示のボクシングを作ってみました。7人のボクサーを倒せば、あなたはチャンピオン!!

○説明

RUNすると、タイトルが表示され、名前の入力を要求します。④と⑥のキーで文字を選び、②のキーでセットします。名前は、3文字までです。つぎにゴングが鳴ったら、試合が始まります。

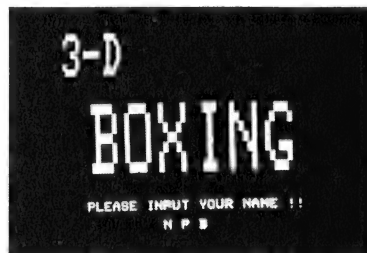
④で左、⑥で右パンチ、②で後ろに下がります。1試合は3分です。自分の色は青→黄→赤と、エネルギーの残りによって変化します。

敵は7人いて、色や名前、パワーがちがいます。もちろん、7人目が最強です。1人倒すごとに、残ったエネルギー×30のボーナスがもらえます。

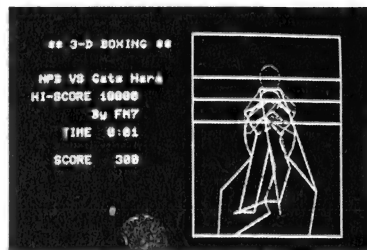
ダウンされたり、試合が3分をこえるとゲーム・オーバーです。

○入力上の注意

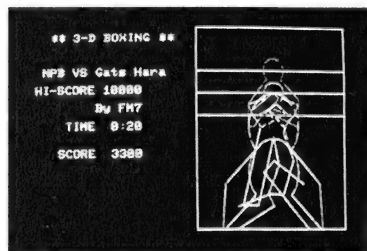
REM文は、必ず入力してください。DATAは、まちがえないようにしてください。



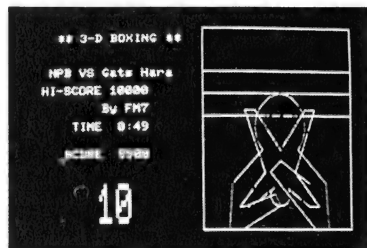
【写真1】タイトル画面。リング名を入れます



【写真2】手前があなたです。ジャブの応酬



【写真3】ダメージによって色が変わります



【写真4】カンカン!! テン・カウトです。スピードを上げるためにバレットを使っているの、バレット機能のないマシンへの移植は、難しいと思います。また、900行のRND×10の10の値を大きくすると、相手が弱くなります。

○最後に

このゲームに、ほかにアッパー・カットやフック、敵の1人1人に攻撃パターンなどを付けると、まだまだ、おもしろくなると思います。

では、デバグ作業を開始しましょう。

エラー・メッセージの対応法はこれだ!!

1. SYNTAX ERROR (シンタックス・エラー)

【例題】SYNTAX ERROR

[illegible]

《対策》 このエラーは、“コマンド
または文の書きかたに、誤りがある”
ということです。

実は、この場合のエラーのか所は、
50行のREAD C(I)にあったので
す。それが、なぜ60行でエラー発生に
なったのでしょうか。

《アドバイス》 READ~DATA
中のSYNTAX ERRORは、R
EAD, DATAの両方のプログラム
をチェックせよ！

80行を見ると、RESTORE 11100とあります。そこでLIST 11100とやってみると、11100行はありませんでした。つまり、11100は1110の誤りだったのです。

《対策》 このエラーは、“配列の添字が0より小さかったり、上限をこえてしまった”ということです。

配列変数は、未定義の場合は添字の上限は10までと決まっています。そこでCの定義を行なっている70行を見つ

けてみると、C=11となっていました。
正しくは、C=1だったのです。
《アドバイス》配列変数のエラーは、
必ず添字の定義のか所をチェックせ
よ！



4. ILLEGAL FUNCTION CALL ERROR (ファンクション・コール・エラー)

《例題》 ILLEGAL FUNCTION CALL IN 1060…… (写真8)

《対策》 このエラーは、“関数やステートメントにつける変数に、誤りがある”ということです。

この対策法は、少しめんどいです。1060行を見ても、まずどこが誤りなのか、よくわかりません。とりあえず、PRINT Aとします。Aは480と表示があったので、ELSEのあとが実行されます。同じように、PRINT B; V; Z; W; I; QとするとZが44であることがわかりました。

ZはCIRCLEの色の変数ですから、44というのは大きすぎます。ではどこのZが誤りなのでしょう。

調べてみたら、Zの値はREAD~DATAで読んでいました。そこでDATAのある1140行をチェックしたら44は4の誤りだったのです。

《アドバイス》 関数やステートメントの変数によるエラーは、アドベンチャー・ゲームのようなもの。じっくり関数または変数をチェックせよ！



5. RETURN WITHOUT GOSUB ERROR (リターン・ウィズアウト・ゴサブ・エラー)

《例題》 RETURN WITHOUT GOSUB IN 850…… (写真9)

《対策》 このエラーは、“GOSUBとRETURNが、対になっていない”ということです。

これは850行を見ても、誤りは見つかりません。850行のRETURNに対するGOSUBを、プログラム中からチェックしなければなりません。そこで、じっくりとGOSUB、あるいはGOTOのあるか所をチェックしたら、320行でGOSUB 320をGOTO 320と誤っていたのです。

《アドバイス》 トレース命令 (TRONなど) のある機種は、これを使うとプログラムの実行順がひと目でわかり便利だ！

```
SCORE 0
Illegal Function Call In 1060
L107 1060
1060 READ A: IF A<0 THEN C=1 ELSE READ B,V,Z,W
1100 G=0: C=CIRCLE(A,B): V=Z*W: T=0
Ready
```

《写真8》 ILLEGAL FUNCTION CALL ERROR

```
By FMT
TIME 0:00
SCORE 0
Return Without Gosub In 850
L107 850
850 COLOR=(2,0): COLOR=(1,0): RETURN
Ready
```

《写真9》 RETURN WITHOUT GOSUB ERROR



6. OUT OF DATA ERROR (アウト・オブ・データ・エラー)

《例題》 OUT OF DATA ERROR IN 1080…… (写真10)

《対策》 このエラーは、“READすべきDATAがない”ということです。つまりは、DATAのか所をよくチェックすればいいのです。この場合は、うっかり1250行のDATAを忘れていました。



7. TYPE MISMATCH ERROR (タイプ・ミスマッチ・エラー)

《例題》 TYPE MISMATCH IN 330…… (写真11)

《対策》 このエラーは、“文字式と変数を誤った”ということです。

330行を見ると、VAL(1)がおかしいと、すぐにわかりました。ここは1を1\$とすべきなんです。

《アドバイス》 TYPE MISMATCH ERRORは、関数の書式にあった変数が使われているかどうかをチェックせよ！



8. NEXT WITHOUT FOR ERROR (ネクスト・ウィズアウト・フォー・エラー)

《例題》 NEXT WITHOUT FOR IN 450…… (写真12)

《対策》 このエラーは、“FORとNEXTが対になっていない”ということです。

450行を見ると、NEXT J, Iとあるのに、前のほうはFOR I=0 TO 2だけです。つまり、FOR J=0 TO 300がぬけてたのです。

《アドバイス》 GOSUB~RET

```
By FMT
TIME 0:03
SCORE 0
Out Of Data In 1080
L107 1080
1080 READ A,B: IF A<0 THEN 1070 ELSE IF A<40 THEN 1100
Ready
```

《写真10》 OUT OF DATA ERROR

```
By FMT
TIME 0:00
SCORE 0
Type Mismatch In 330
L107 330
330 GOSUB 770: P=P-VAL(1)/2
Ready
```

《写真11》 TYPE MISMATCH ERROR

```
TIME 0:30
SCORE 9600
Next Without For In 450
L107 450
450 NEXT J,I: PRINT "ROUND 1000: (200,100): (200,100): (200,100)"
Ready
```

《写真12》 NEXT WITHOUT FOR ERROR

URNや、FOR~NEXTのような対になったコマンドは、どちらかを誤ると、もう一方でエラーがでる！

ホッとひと息、でも安心はできません！

いかがでしたか？ こうしてエラー・メッセージを解読できるようになれば、あなたも名プログラマーの仲間入りです。しかし、そう簡単に解消できないのが、エラー・メッセージの難しさでもあるのです。

なんとなくわかったと思ったら、ホッと安心してないで、エラーだらけのプログラムの山に、さっそくチャレンジしてみてくださいいかがですか？



印字方式別

その 7

プリンタ大紹介

プログラミングの強い味方！

丹 治 佐 一

パソコン本体のつぎに、はしくなる周辺機器といえば、フロッピー・ディスクとプリンタでしょう。

フロッピー・ディスクは、前号でも紹介したように、高速でプログラムやデータを記憶できる、便利な装置でしたね。

今回は、文章やプログラム・リスト、そして、画面のハード・コピーなどを取るのに必要な周辺機器「プリンタ」をとり上げました。

プリンタがあると

●プログラム修正が楽

プログラムを作ったり、ペーマガに載っているプログラムを打ち込んで実行させる、人間のことでありますから、必ず一つや二つの入力ミスがでてきます。

そんなとき、画面を見ながら修正するよりは、一度プログラムをプリント・アウトさせて、それをじっくりながめたほうがプログラム全体を見渡せるため、プログラム・ミスを探しやすいです。自分で作っているときは、特にそれがいえ、全体を見渡せることの威力がててきます。

また、プログラム・リストをプリント・アウトして保存しておけば、そのプログラムが入っているディスクやカセットが、たとえ、再び読み込めなくなっても、プリント・アウトさせたものさえあれば、プログラムを生き返らせることができるのです。

●君の作った文章が打ちだせる

その他、プリンタは、ワード・プロセッサを使って文章を作ったとき、その文章を打ちだすためにも、必要なものです。自分で作った文章をプリンタ用紙だけではなく、ハガキやタック・シールなどに印字すれば、楽しさが倍増！

それに、最近のプリンタは、マイコン内

蔵のインテリジェント・タイプだから、パソコン側からプリンタのいろいろな機能をコントロールして、いろいろな文字やグラフィックを印字させることもできるのです。

●ゲームの画面コピーが……

それから、プリンタによって、画面にでているものをそのまま紙面に印字する「ハード・コピー」が可能ですから、ゲームをしていて、最高得点がでたら、その証拠として画面ごとハード・コピーを取ってしまうなどといういろんな楽しみかたもあるのです。

プリンタは、ただプログラム・リストを印字するための機械ではありません！そのことを頭に入れて使えば、こんなおもしろい機械はありませんよ。

プリンタをコントロールしよう

では、実際にプリンタをパソコンにつないだときの使いかたを説明しましょう。

●プログラムを打ちだす方法

プログラムを画面に表示させる命令といえば「LIST (リスト)」ですね。プリンタにだす場合は、LISTの頭にLを付けた「LLIST (エルリスト)」命令を使います (MZ系は「LIST/P」)。

LLIST RETURN でOK！

↑エルリストと読む

使いかたは、LISTと同様です。

●プリンタに文字をだす

プリンタは、リストをだす以外に、印字したい文字を直接送れば、その文字や文章を印字してくれます。それは、「LPRINT (エルプリント)」命令を使い、使いかたは、画面に文字をだす「PRINT (プリント)」文と同じで、出力先がモニターではなく、プリンタになるだけです。

LPRINT "だしたい文章" RE
TURN でOK！

変数を印字させるのもPRINT文と同じです

LPRINT 変数名

このLPRINT文は、文字を印字させるだけではなく、プリンタをコントロールするための命令である、コントロール・コード(第1表)を送るのにも使われます。

ただ、このコントロール・コードは、プリンタにより異なっている場合が多く、BASIC言語の方言のようになっています。

コントロール・コードは、プリンタのカタログなどに載っていますから、機会があったら見てください。同時に、プリンタのいろいろな機能がわかり、おもしろいですよ。BASICでいえば、命令一覧表にあたるわけですから、プリンタ同志で比べてみれば、機能の差がわかるわけです。

●コントロール・コードの送りかた

さて、このコントロール・コードの送りかたですが、CHRS (キャラクタ・ダラー) 命令を使って、コードをキャラクタに直して送ります。

LPRINT CHR\$(コード)；
注：LF(ライン・フィード：一行改行)↑
を送らないようにする (必要に応じて)

例えば、プリンタからベル音(BEEP)をだすならば、BEL(ベル)コードは、7ですから、

LPRINT CHR\$(7)

とすればOK！プリンタ側に機能があればピーツと鳴る。

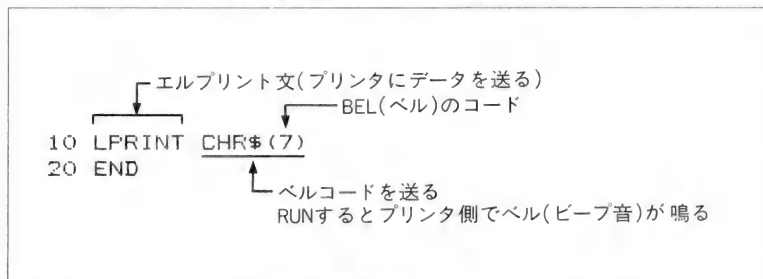
また、縮小文字を印字させるには、SI (シフト・イン) コードを送ります。SIは、CHR\$(15) ですから、

LPRINT CHR\$(15)；"ペーマガヨロシク!!"

《第1表》主なコントロール・コード表の例

コントロール・コード	機 能	コントロール・コード	機 能
BEL	ベル	ESC @	リセットプリンタ
BS	バックスペース	ESC A+n	紙送り量n/72インチ設定
HT	水平タブの実行	ESC B+m+n2+...+nk+NUL	垂直タブ設定
LF	改行	ESC C+n	行単位ページ長設定
VT	垂直タブの実行	ESC C0+n	インチ単位ページ長設定
FF	改ページ	ESC D+m+n2+...+nk+NUL	水平タブ設定
CR	印字及び復帰	ESC E	強調印字
SO	自動解除付倍幅拡大文字	ESC F	強調印字の解除
SI	縮小文字	ESC G	二重打ち印字
DC2	縮小文字の解除	ESC H	二重打ち印字の解除
DC4	倍幅拡大文字の解除	ESC J+n	印字及び幅方向紙送り量の実行
DEL	デリート	ESC K+m+n2	単密度ビットイメージ指定
CAN	キャンセル	ESC L+m+n2	倍密度ビットイメージ指定
ESC SO	SO同	ESC M	エリートサイズ指定
ESC SI	SI同	ESC N+n	シンジスキャップ設定
ESC *+m+n1+n2	ビットイメージモードの選択	ESC O	シンジスキャップ解除
ESC -+n	アンダーラインモードの指定	ESC P	ハイカー・サイズ指定
ESC /+n	VFLのチャネル指定	ESC Q+n	右マージン設定
ESC !+n	印字モード指定	ESC R+n	国際文字セットセレクト
ESC ?K+m	ビットイメージモードの変更	ESC S0	スーパー・スクリプト文字
ESC ^+m+n1+n2	9ピンビットイメージモードのセレクト	ESC S1	サブスクリプト文字
ESC 0	紙送り量1/8インチ設定	ESC T	スーパー/サブスクリプト文字の解除
ESC 1	紙送り量7/72インチ設定	ESC U+n	片方向印字指定
ESC 2	紙送り量1/6インチ設定	ESC W+n	倍幅拡大文字
ESC 3+n	紙送り量n/216インチ設定	ESC Y+m+n2	倍密度倍密度ビットイメージ指定
ESC 4	イタリックキャラクタセレクト	ESC Z+m+n2	四倍密度ビットイメージ指定
ESC 5	イタリックキャラクタ解除	ESC b+n+m1+m2+...+mk+NUL	VFLの位置設定
ESC 8	紙無し検出無効	ESC !+n	左マージンの設定
ESC 9	紙無し検出有効	ESC s+n	半速指定
ESC <	ホームヘッド	ESC m+n	プリンタモード・セレクト

《リスト1》プリンタからベル音をだす



《リスト2》縮小、拡大文字を印字

```

10 M$="^ーマカヨロシク!! ツクミ ノ オネカイ!"
20 LPRINT M$ ← 普通の印字
30 LPRINT CHR$(15); M$ ← 印字したい文章を入れておく
40 LPRINT CHR$(14); M$ SI(シフトイン)コードを送る(縮小文字になる)
50 END

```

run ← 実行すると

^ーマカヨロシク!! ツクミ ノ オネカイ! ← 普通の印字

^ーマカヨロシク!! ツクミ ノ オネカイ! ← SIコードで縮小文字になった

^ーマカヨロシク!! ツクミ ノ オネカイ! ← SOコードで拡大文字(前にSIコードが送られているため強調印字になっている) 実際の拡大文字は、普通印字の倍の文字になる

とすれば縮小サイズの文字で印字してくれます(プリンタによって異なる場合があります)。

同様に、ESC(エスケープ)、SI(シフト・イン)を送ってもなります。ちなみに、ESCは、CHR\$(27)ですから、

```
LPRINT CHR$(27); CHR$(15); "ペーマカ……"
```

となります。

このような方法で、いろいろな文字の形を選んだり、文字の大きさ、そして漢字まで印字させることができるのです。

プロッタ・プリンタでは、この方法で描く線の方向や、ペンの色などを細かく指定して、パソコンの画面を使って絵を描くように、紙面上で絵を描かせることができます。

プリンタの種類と印字品質

プリンタに、リストや文字などをだす方法がわかったところで、プリンタの種類について説明しましょう。

プリンタといっても、1種類だけではなく、数多くの種類があり、いろいろな方法で印字させています。そのため、その方法によって当然、印字した文字の印字品質が異なってしまうわけです。

プリンタを選ぶときは、価格から選んでいくと思いますが、この印字品質にも目を向け、買う前に印字させたものを見てもらいましょう。

●サーマル(感熱)プリンタ

感熱用紙という熱を感じると変色する特殊な紙を使って、印字するものです。キップの自動販売機は、このサーマル・プリンタで印字されています。

このプリンタの特徴は、価格が安いことと、印字音がとても静かであることと、機械的部分が少なく、メンテナンスが容易などが上げられますが、印字する紙を選んだり、印字したものの保管が悪いと変色してしまうおそれがあるなど注意が必要です。

第1図に、印字例を示します。

●熱転写プリンタ

このプリンタは、サーマル・プリンタ同様に、熱を発するヘッドを用いますが、この熱によって、特殊なインクを紙に転写して印字させるものです。そのため、紙は選ばず普通紙が利用できます。

特徴としては、サーマル・プリンタ同様

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第1図》サーマル・プリンタの印字例

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第2図》熱転写プリンタの印字例

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第3図》プロッタ・プリンタの印字例

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第4図》ドット・インパクト・プリンタの印字例

ですが、熱転写プリンタの場合、紙を選ばないかわりに、インク・リボンを使い切ったら交換しなければならないのです。ドット・インパクト・プリンタなどは、インク・リボンがエンドレスになっていて、使っているうちに印字が薄くなってきますが、問題なく使えます（気になったら、スタンプ・インキを補充すればOK!）。熱転写プリンタの印字例を第2図に示します。

●プロッタ・プリンタ

プロッタ・プリンタは、普通のプリンタとはちょっと異種のもので、描こうとする文字のとおり、ペンをX、Y方向に動かして、印字というよりは書くものです。Y方向は、紙全体を動かすことで実現しています（X、Y方向にペンを動かして描くものに、X-Yプロッタという周辺機器がある）。

この方法で、文字の他にいろいろな図形を描くことができます。プロッタ・プリンタは、図形を描いて、ついでに文字も描くといったほうが良いでしょう。

第3図には、プロッタ・プリンタの印字例を示します。

また、最近では、一般の文字の他に、漢字まで描いてしまうのですから驚きです。その他に、文字を90°、180°など回転させ、さらにいろいろな大きさで文字を描けたり、描くペンの色を変えたりと、他のプリンタでは見られないユニークな機能が付いてきました。

●ドット・インパクト・プリンタ

ドット・インパクト・プリンタは、プリンタの中で一番多くでている種類です。

印字方法は、電磁石の力で針金を押し出し、その針金が、インク・リボンを押すことで紙に印字する方法です。そのためその針金の跡の点（ドット）が印字文字を表わしています。

点で文字が作られているので、ヘッドのピン数が多ければ多いほど、印字品質が良くなります。漢字を印字させたいのなら、9ピン・ヘッドより、24ピン・ヘッド級のものをおすすめします。

紙は普通紙が使えますが、トラクタ・フィード・タイプは、紙を送るための穴が紙の両側にあいていないといけません。

トラクタ・フィード・タイプは、逆にいえば、穴で紙を送るため、ロール紙などを使っているプリンタなどと比べ、正確に紙が送られ、正確な位置から印字させることができるので、印字ワクが決まっている紙や、はみでると困るタック・シールなどでは、とても便利なのです。

その他、ドット・インパクト・プリンタでは、その印字方式のために、サーマル・プリンタなどと比べ、印字音が大きいという難点がありますが、多くの文字種類、コントロール機能の多さ、そして、幅の広い紙が使えらるというのうれしい点です。

第4図は、ドット・インパクト・プリン

タの印字例です。

●インク・ジェット・プリンタ

インク・ジェット・プリンタは、その名の通り、インクを細いノズルから噴射させて印字するもので、高度な技術がないとできない方式です。印字品質は、ドット・インパクトなどに比べものにならないぐらい、高品質に印字されます。

ただ、管理をおこなると、ノズルの目づまりを起こす可能性があります。

プリンタを選ぶには

さて、プリンタを選ぶには、価格よりも、その印字品質から逆に、価格を見ることが重要だということが、おわかりいただけたでしょう。それに、自分の持っているパソコンで印字させることが可能であるかのチェックも、もちろん必要です。

プリンタによって、リストや文字を印字できても、画面のハード・コピーが取れないものもあります。それに、パソコンによって、インター・フェースが異なったり、漢字を印字させるためには、別のオプションを買わなければいけなかったりと、細かな点がいろいろとあります。

選ぶには、まず自分がどの機械（テキストのみの印字、ビット・イメージ印字（印字させる点のデータを直接送って、印字させる。画面のハード・コピーにはこの機能が必要）、漢字を印字させる）が必要なのかをよく考えて選びましょう。当然、漢字を印字させる場合、パソコン本体にも漢字機能がないと画面に漢字をだすことはできません（データを送れば印字させることはできる）。

その他、印字の種類や、カラーが印字できる機能を選ぶなど、その目的によって変わってきます。

プリンタ・カタログ

今回は、印字方式別で価格順に並べてみました。自分の気に入った印字方式の中から、自分の予算に近い機種を選べばOK!です。

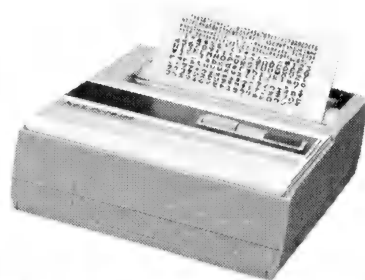
●表記について

印字速度：1秒間で印字できる文字数ですから、この文字数が多いほど印字スピードが速いといえます。

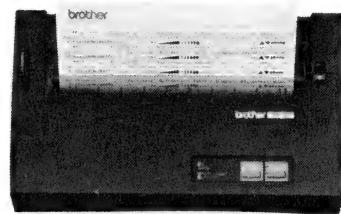
印字桁数：1行で印字できる最大の文字数（通常）です。文字を縮小、拡大させると、当然最大印字文字数が変わります。

文字種類：印字できる文字の種類で、英字やカナの他、漢字、グラフィック記号などがあります。プリンタによってグラフィック記号がパソコン側とプリンタ側で対応していないものがあります。

印字可能文字：この欄には、そのプリンタの特徴ともいえる、いろいろな文字の形



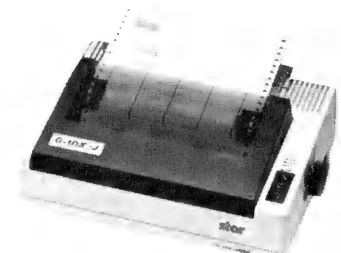
〈写真1〉サーマル・プリンタPC-PR402（日電ホームエレ）



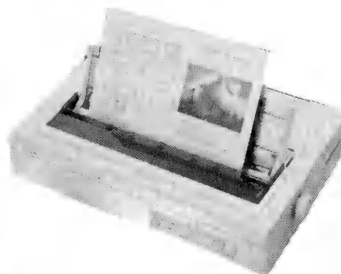
〈写真2〉熱転写プリンタHR-5X（ブラザー）



〈写真3〉カラー・プロッタ・プリンタPC-6022（日電ホームエレ）



〈写真4〉ドット・インパクト・プリンタG-10XPJ（スター精密）

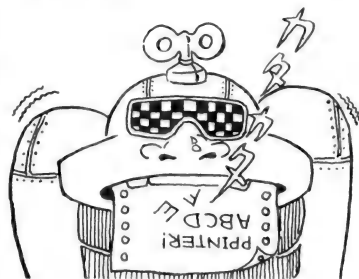


〈写真5〉インクジェット・プリンタP-130K（エプソン）

サイズについて書いてあります。ワープロなどで使うなら、いろいろな文字サイズで印字できるものを選んだほうが良いでしょう。

そして、最後に、そのプリンタで使用可能な機種が○(丸印)等で書かれています。その他、使用可能用紙にもいろいろあります。カット紙は、コピー紙のように初めから決められたサイズで切つてあるもの。連続用紙(ファンフォールド紙)は、長い紙がミシン目によって四角く折られていて両側には紙を送るための穴があいています。ロール紙は、みなさんが毎日お世話になっ

ているトイレット・ペーパー状に紙が巻いてあるのです。



第2表 使用可能機種マーク説明

	画面コピー	グラフィック
●	可	一致
△	可	不一致
■	不可	不一致
▲	不可	一致

熱転写プリンタ

メーカー	型名/価格	印字速度 (通常)	印字桁数 (通常)	文字種類	印字可能文字 (特徴)	F M	M Z	M Z	パ ン ビ ア	P C	P C	P C	P C	P C	S M C	X	M
						7 77	1 500	2 2000	7	6 6001 mkII	8 8001	8 8001 mkII	8 8001 mkII	9 8001	7 77	1	S
ブラザー	HR-5 39,800円	30字/秒	80字/行	222種(グラフィック含)	倍幅拡大 縮小倍幅拡大 ビットイメージ	○	▲	▲				■	■	■	○	△	▲
ブラザー	HR-5X 39,800円	30字/秒	80字/行	279種(グラフィック、 ひらがな含) →A.Cモード	倍幅拡大 縮小倍幅拡大 ビットイメージ	■			○	○	○	○	○	○			○
ブラザー	HR-6X 49,800円	30字/秒	80字/行	279種(グラフィック、 ひらがな含) →A.Cモード	倍幅拡大 縮小倍幅拡大 ビットイメージ、漢字				○	○	○	○	○	○			○
富士通	MB-27407 79,800円	45字/秒	80字/行	222種 (カタカナ含)	倍幅拡大、縮小、 スーパー/サブス クリプト、2重打	○											
ヤマハ	PN-01 89,800円	45字/秒	80字/行	250種	縮小、倍幅拡大 ビットイメージ												○
日立	MPP-1060 158,000円	60字/秒	96字/行	バイカ: 279種 漢字: 3398種	漢字、半角、1/4角、 外字、ビットイメージ										○		

サーマル・プリンタ

メーカー	型名/価格	印字速度 (通常)	印字桁数 (通常)	文字種類	印字可能文字 (特徴)	F M	M Z	M Z	パ ン ビ ア	P C	P C	P C	P C	P C	S M C	X	M
						7 77	1 500	2 2000	7	6 6001 mkII	8 8001	8 8001 mkII	8 8001 mkII	9 8001	7 77	1	S
日電ホームエレ	PC-PR402 23,800円	40字/秒	40字/行	160種 カタカナ、記号含	倍角 ビットイメージ					△	■	■	■	■			
関東電子	KP-1000S 24,000円	60字/秒	80字/行	221種 カタカナ、セミグラ フィック含	倍角、半角、片方向 両方向 ビットイメージ	○			○	○	○	○	○	○	△		△
スター精密	ST-80 39,800円	60字/秒	80字/行	MSXモード 256種 PCモード 288種	拡大・ビットイメー ジ、スーパー/サブ スクリプト				○	△	○	○	○	○			○
日電ホームエレ	PC-PR401 39,800円	56字/秒	80字/行	216種 カタカナ、記号含	倍角、コンデンス ビットイメージ					△	▲	○	○	○			
日立	MPP-1021H 44,800円	56字/秒	80字/行	284種	拡大、縮小、 ビットイメージ												○
三菱	ML-60PR 59,800円	45字/秒	60字/行	254種 カタカナ、ひらがな 外字含	倍角 ビットイメージ												○
日立	MP-1020 59,800円	70字/秒	80字/行	284種	拡大、縮小、 ビットイメージ										○		

プリンタ・メーカー・カタログ請求先

- ▶エプソン販売㈱: ☎160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル11F
- ▶関東電子㈱: ☎101 東京都千代田区外神田1-11-5
- ▶スター精密㈱: ☎422-91 静岡市中吉田194
- ▶株精工舎: ☎130 東京都墨田区太平4-1-

- 1 情報機器事業部
- ▶ブラザー販売㈱: ☎104 東京都中央区京橋3-3-8 情報機器事業部
- ▶横河北辰電機㈱: ☎160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル10F
- ▶その他については、42ページを参照してください。

※プリンタは、各パソコン・メーカーからも数多く発売されています。資料請求の際には、目的の製品名と「マイコンBASIC係」と書いてハガキで送ってください。

プロッタ・プリンタ

メーカー	型名/価格	印字速度 (通常)	印字桁数 (通常)	文 字 種 類	印 字 可 能 文 字 (特徴)	F M 7 /77	M Z 1 5 0 0	M S 2 2 0 0 0	バ ン ビ ア 7	P C 6 6 0 0 I mkII	P C 8 0 0 I	P C 8 0 0 I mkII	P C 8 8 0 I mkII	P C 9 8 0 I	S I	S M C 7 7 7	X I	M S X
ソ ニ ー	PRN-C4I 54,800円	6字/秒	80字/行	249種 カタカナ、ひらがな	16種の大きさ 回転、4色印字													▲
日 電 ホームエレ	PC-6023 79,800円	4.5字/秒	80字/行	270種 カタカナ、ひらがな	10段階の文字サイズ 回転、4色印字					■	▲	▲	▲	▲				
エプソン	HI-80 84,000円	6.5字/秒	—	255種	ASCII小文字	▲				■	▲	▲	▲	▲				

ドット・インパクト・プリンタ

メーカー	型名/価格	印字速度 (通常)	印字桁数 (通常)	文 字 種 類	印 字 可 能 文 字 (特徴)	F M 7 /77	M Z 1 5 0 0	M Z 2 2 0 0 0	バ ン ビ ア 7	P C 6 6 0 0 I mkII	P C 8 0 0 I	P C 8 0 0 I mkII	P C 8 8 0 I mkII	P C 9 8 0 I	S I	S M C 7 7 7	X I	M S X
精 工 舎	GP-50MX 29,800円	35字/秒	40字/行	250種、カナ、ひらがな 記号、グラフィック キャラクタ含	倍角 ビットイメージ													○
精 工 舎	GP-500M 49,800円	37字/秒	80字/行	224種 カナ、記号含	倍角、ビットイメージ ミシン目スキップ					△	○	○	○	○				
精 工 舎	GP-500F 49,800円	25字/秒	80字/行	224種 カナ、記号含	倍角、縮小 ミシン目スキップ	○												
精 工 舎	GP-500Z 49,800円	25字/秒	80字/行	256種 カナ、記号含	倍角、縮小、ビット イメージ2重打		○											
ブラザー	M-1009 49,800円	50字/秒	80字/行	222種 グラフィック含	倍幅拡大 縮小倍幅拡大、縮小	○	▲				■	■	■	○			▲	
ブラザー	M-1009X 49,800円	40字/秒	80字/行	279種(グラフィック ひらがな含) →A.Cモード	倍幅拡大、縮小倍幅 拡大	■	▲	△	○	○	○	○	○	○		○	▲	○
スター精密	G-10XfII 74,900円	120字/秒	80字/行	408種 (国際文字、カタカ ナ等含)	ビットイメージ、拡大 スーパー/サブスク リプト	○												
スター精密	G-10XP II 74,900円	120字/秒	80字/行	376種 (国際文字、カタカ ナ等含)	ビットイメージ、拡大 スーパー/サブスク リプト				○	△	○	○	○	○				
エプソン	RP-80 II 79,000円	100字/秒	80字/行	397種	倍角、半角 サブスクリプト ビットイメージ	○			○	△	▲	○	○	○			○	
ソ ニ ー	SMI-720 84,800円	150字/秒	80字/行	288種 カタカナ、ひらがな グラフィック含	プロポーショナル、 スーパー/サブスク リプト、ビットイメージ											○		
エプソン	RP-80P/T II 89,000円	100字/秒	80字/行	3,879種	倍角、半角 サブスクリプト ビットイメージ	○			○	△	▲	○	○	○			○	
日 電 ホームエレ	PC-PRI03 89,800円	92字/秒	80字/行	270種 カタカナ、ひらがな 含	倍角 ビットイメージ					△	▲	○	○	○				
富 士 通	MB-27409 98,000円	180字/秒	80字/行	476種 カタカナ、外字含	倍幅拡大、縮小 2重打、スーパー/ サブスクリプト	○												
スター精密	G-10XPJ 104,900円	120字/秒	80字/行	3,984種 カタカナ、ひらがな 外字含	縦倍角、横倍角 半角、縦書き ビットイメージ				○	△	○	○	○	○				
スター精密	G-15XfII 117,000円	120字/秒	136字/行	408種(国際文字、カ タカナ含)	ビットイメージ、拡大 スーパー/サブスク リプト	○												
スター精密	G-15XP II 117,000円	120字/秒	136字/行	376種(国際文字、カ タカナ含)	ビットイメージ、拡大 スーパー/サブスク リプト				○	△	○	○	○	○				
エプソン	RP-80 IIK 119,000円	100字/秒	80字/行	3,879種	倍角、半角 サブスクリプト ビットイメージ	○				△	▲	○	○	○				
日 立	MP-1041A 128,000円	120字/秒	80字/行	284種	拡大、縮小 ビットイメージ										○			
日 電 ホームエレ	PC-PRI04 148,000円	92字/秒	80字/行	3900種(カタカナ、 ひらがな、記号、漢 字含)	漢字、倍角、半角、 スクリプト、ビット イメージ、縦書き					△	▲	○	○	○				
スター精密	radiX-10 168,000円	200字/秒	80字/行	440種(国際文字、カ タカナ含)	ビットイメージ、拡大 スーパー/サブスク リプト	○												

連載

コクボスキーの

Computer Sound コーナー

青山コンピュータスクールメロン 小久保 隆

ハイ、今月の紹介プログラムは、ペーマが常連のプログラマー、ドメル氏のもので。このミュージック・プログラムは「M.S.R」と名付けられていますが、M.S.Rとは、「ミュージック・サブルーチン群」の略なんだそうです。

これまで紹介してきたプログラムと比べ

ると、ハイ・テクニックを駆使した、できあがりのスバラシイ作品になっています。

開発のきっかけは、ベーシックマスターL IIIにPLAY文がないため、マシン語で作ってみようと思ったそうです。

なにはともあれ、強力なM.S.Rの魅力にひたってみてください。

M.S.R

for ベーシックマスターL III / マーク5 / S1
ドメル

☆M.S.Rとは

このプログラムは、すでに83年12月号61ページの「スペース・パトロール」に使われていますが、くわしい使いかたを書いてなかったの、あらためて紹介してみようと思います。

ベーシックマスターL III / マーク5にはPLAY文のようなミュージック機能がありませんでした。そこで、JR-200のPLAY文を参考にして、マシン語で作ったのが、この「M.S.R」です。

これを使えば、ゲームのBGM（バックグラウンド・ミュージック）はもちろんのこと、ミュージックの連続演奏も可能となります。

☆M.S.Rの機能について

M.S.Rのデータ書式は、JR-200に似ており、音長、音程の順にデータを並べています。

機能的には、ノーマル演奏でデータを最後まで演奏するほか、データをコールする

ごとに1音ずつ演奏し、終わると初めのデータから演奏するというSTEP演奏機能も付いています。これにより、BASIC上でのM.S.R制御のための時間がなくなり、プログラム中でコールするだけで、単独の演奏が可能になりました。もちろん、演奏の停止もコールするだけですから、全体に演奏のコントロールが簡単になったわけです。

もう一つの機能に、BGM演奏があります。これは、1音のデータが3バイトと少し長いのですが、タイマ割込み演奏によって、開始番地とON、OFFを行なうだけで、BASICと同時進行で無限ループ演奏ができます。ただし、BEEP回路のON、OFFを使っているため、演奏中にBASICのほうのスピードが多少遅れますが、とても便利なものです。

そのほか、各所にNOP命令が入っているため、将来の機能拡張も可能です。

☆M.S.Rの操作方法

M.S.Rはマシン語で作られていますから、開始番地のコールをしなければなりません。それでは、M.S.RをLOAD、R

UNしてみましょう。

画面はメニュー・モードになります(写真1)。ここに表示された1~6のメニューを選んでデータの作成や演奏を行なうのです。

それでは、各メニューについて、簡単に説明しておきます。

1. ORGAN EDITOR

ミュージック・データを作ります。画面に表示されたキーを鍵盤代わりになって音を演奏しながら入力していきます(写真2)。

2. STEP DEBUGER

入力したミュージック・データの修正を行ないます。スペース・キーを押すたびに、1音ずつ入力されたデータが演奏されます。データを修正する場合は、ここで□を押すと、デバグ・モードに変わります(写真3)。

3. BGM DEBUGER

メニューの5によって、BGM演奏用に変換されたデータの修正を行ないます。くり返し演奏される音を聞きながら、データを修正する場合は、□を押します。デバグ・モードになったら、修正するデータを探してデバグします(写真4)。

4. AUTO PLAY

メニュー1、2で完成されたミュージック・データを、自動演奏します。

5. TURN STEP DATA INTO BGM DATA

メニュー1、2、4で完全となったミュージック・データを、BGM用データに変換します。

6. DATA LOAD&SAVE

BGMデータのLOADとSAVEを行ないます(写真5)。

以上がM.S.Rの機能ですがメニューの実行順序は、1→2→4→5→3→6

(for MS X)

読者参加企画
マイコン絵本
「あした天気になー…」



さあ、絵本をつくろう！

キャラクターに加えて、ストーリーも自分で作られたらなんてこと考えてみたら、ずばり、マイコン絵本になった！

さっそく、プログラムをRUNしてみよう。右の写真の画面が、スペース・キーを押すごとに変わっててくる。

「実は、これだけではないのだ。なんとこの企画では、読者のみなさんに続きを作ってもらおうという、ほとんど作者の手ぬきおよび読者へのこびとしか考えられない企画なのだ。」

もともと、みなさんに作ってもらうのは、4コマ中の1コマだけで、残り3コマは僕が作るわけ。これって、けっこう大変なんだよね。続き考えるのが…。

合作といえば、昔友人と合作マンガを作

ったっけ…。友人と交互にノート2冊描いて、まだ最終回にならないの。

作品送ってネ！

そんなわけで、この続きの1コマを募集します。機種は問いませんが、ページの関係もあって、あまりリストの長いものは載せられません。単純な田や四角や線などを使って、表現してください。しめ切りは、4月10日。それより遅れると、僕がその続きを作れません。掲載は、5月10日発売の6月号。つまり、2か月に1度掲載していきます。話が完結するのは、はたしていつのことやら。

投稿の際は、住所・氏名・TEL・年齢・職業・機種・メモリおよびストーリーも忘れずに書いて、『マイコン BASIC マガジン・マイコン絵本係』まで送ってください。

★マイコン絵本「あした天気にな……」★



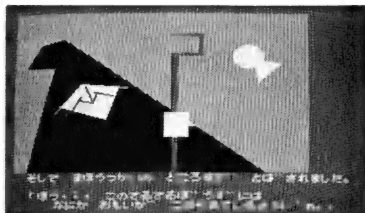
さっちゃんは、とてもごきげんです。とおくのかにではたらいていたおとうさんが、あしたかえってくるからです。

「あした、はれるといいな！」

さっちゃんは、てるてるぼうずをつくりま
した。



ところが、そのよるとつぜんのかぜに、て
るてるぼうずはふきとばされてしまいました。
た。のをこえ、やまをこえ……………。



そして、まほうつかいのところまで、とばされてしまいました。

「ほう、このてるてるぼうずには、なにか
おもいがこめられているようじゃ」



ここに入るストーリーを考えて、編集部まで送ってください。

```

00 OPEN"GRP": FOR OUTPUT ASW!
15 SCREEN2:P=3.1415926
50 CLS:LINE(20,15)-(180,125),12,BF:LINE(33,60)-(107,95),1,BF
55 CIRCLE(70,60),37,1,0,P:PAINT(70,55),1
60 CIRCLE(70,60),30,15,P,0:LINE(40,60)-(100,60),15:PAINT(70,65),15
65 LINE(65,85)-(75,100),15,BF:CIRCLE(70,125),30,8,0,P:LINE(40,125)-(100,125),8,P
AINT(70,120),8
70 FOR I=1 TO 2:CIRCLE(56,57+I),13,1,PX5.2/4,PX6.8/4:CIRCLE(84,57+I),13,1,PX5.3/4,P
X6.9/4:NEXT I
75 LINE(65,92)-(70,85),8:LINE(75,82),8
80 LINE(150,15)-(150,30),1:CIRCLE(150,40),10,15:PAINT(150,40),15
85 LINE(150,45)-(140,60),15:LINE(160,60),15:LINE(150,45)-(150,45),15:PAINT(150,55),15
87 DRAW"BM20,130":PRINTW1,"ちよんはん は ちよんはん"
88 DRAW"BM20,140":PRINTW1,"ふた は ちよんはん"
89 DRAW"BM20,145":PRINTW1,"ふた は ちよんはん"
90 IF INKEY"<":GOTO90
100 SCREEN2:LINE(10,10)-(190,100),1,BF:LINE(10,120),12,BF
105 LINE(140,80)-(170,100),4,BF:LINE(155,55)-(133,80),8:LINE(155,55),3:PAINT(155,55),3
110 LINE(145,85)-(155,95),15,BF:LINE(150,85)-(150,95),4:LINE(145,92)-(155,92),4
115 CIRCLE(65,35),5,15:PAINT(65,35),15:LINE(67,37)-(68,45),15:LINE(75,37),15:
NE(67,37),15:PAINT(70,40),15
120 FOR I=1 TO 2:CIRCLE(110,10),60+I*15,7,P,PX3/2,(60+I*2)/(60+I*15):LINE(110,70+I*
2)-(190,70+I*2),7:NEXT I
125 DRAW"BM20,130":PRINTW1,"ちよんはん"
126 DRAW"BM20,135":PRINTW1,"ふたはん"
127 DRAW"BM20,140":PRINTW1,"ふたはん"
128 DRAW"BM20,145":PRINTW1,"ふたはん"
129 IF INKEY"<":GOTO100
200 SCREEN2:LINE(10,10)-(210,150),13,BF
205 RESTORE 210:X1=20:Y1=60:FOR I=1 TO 6:READX2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),1:X1=X2:Y1=Y2
:NEXT I
210 DATA 40,60,20,150,180,150,45,35,30,40,20,60
215 PAINT(50,50),1
220 LINE(40,100)-(58,75),15:LINE(90,70),15:LINE(43,94)-(75,105),15:LINE(84,77),
15:PAINT(60,80),15
225 LINE(61,77)-(66,91),1:LINE(56,89)-(66,91),1:LINE(69,82),1:LINE(58,86)-(52,9
7),1:LINE(67,82)-(180,85),1
230 LINE(120,30)-(140,50),12,BF:LINE(120,30)-(137,47),13,BF:LINE(120,50)-(123,15
0),12,BF:LINE(115,100)-(130,120),15,BF
240 CIRCLE(170,50),10,15:PAINT(170,50),15
245 LINE(174,54)-(177,72),15:LINE(177,72)-(192,56),15:LINE(192,56)-(174,54),15:P
AINT(180,60),15
247 DRAW"BM20,152":PRINTW1,"ちよんはん"
248 DRAW"BM20,157":PRINTW1,"ふたはん"
249 IF INKEY"<":GOTO250
250 IF INKEY"<":GOTO250
2500 GOTO15

```


NEW MEDIA 時代を拓く! ビデオディスク・プログラム・コーナー

日本ビクターから、「VHDシステム」専用のビデオディスク「VROOM」が発売されました(定価9,800円)。今回はこのビデオディスクについて紹介します。

VHDシステムには何が必要か

VHDシステムとは、VHD pcのマークが表示されているビデオディスク・プレーヤーと、VHDインターフェースとVHD言語のインタープリタが用意されているパソコン(スーパーインポーズ機能付)の組合わせて構成されているシステムのことで具体的には、ビクターの「HD-7900」ビデオディスク・プレーヤー、「IF-7900」VHDインターフェース、「HC-6/7」MSXパソコン、それに、モニタTVが必要で(第1図、第2図)。

「パソコンも買ってもらえないのに…」という、皆さんの声も聞こえてきそうな気がします。ビデオにはない、映像とサウンドのランダム・アクセス(記録されているものを、スピーディに選り出すことのできる機能)という大きな特徴を持つビデオディスクと、パソコン、そしてモニタTVは、新しい時代の家庭情報機器として中心になるものと思われているのです。

リアルな現実映像でミス場面も再現

さて、実際に「VROOM」というビデオディスクを見てみましょう。

このディスクにはVHDシステムを動作させるためのプログラムがあらかじめ記録されています。

このプログラムは、デモ画面を上映中に



(写真1) VROOMの画面、右のマップに自車の位置とパワーがパソコン映像でスーパーインポーズされるパソコンのほうへデータとして送られ、システム作動開始となります。

「VROOM」はオートバイの運転を楽しむゲームで、他のソフトとちがう点は、映像が実写の迫力あるものになっていることです。

ゲームですから、転倒や事故などはつきものですが、それも実写の映像を使っています。つまり、もしミスをする、ミスをしたときの映像に切替えてしまうのです。

ビデオテープでは、いくら早送りや巻き戻しができるといっても、瞬間的に切替える……なんていうことはできっこありませんよね。ここがビデオディスクの大きな特徴なのです。

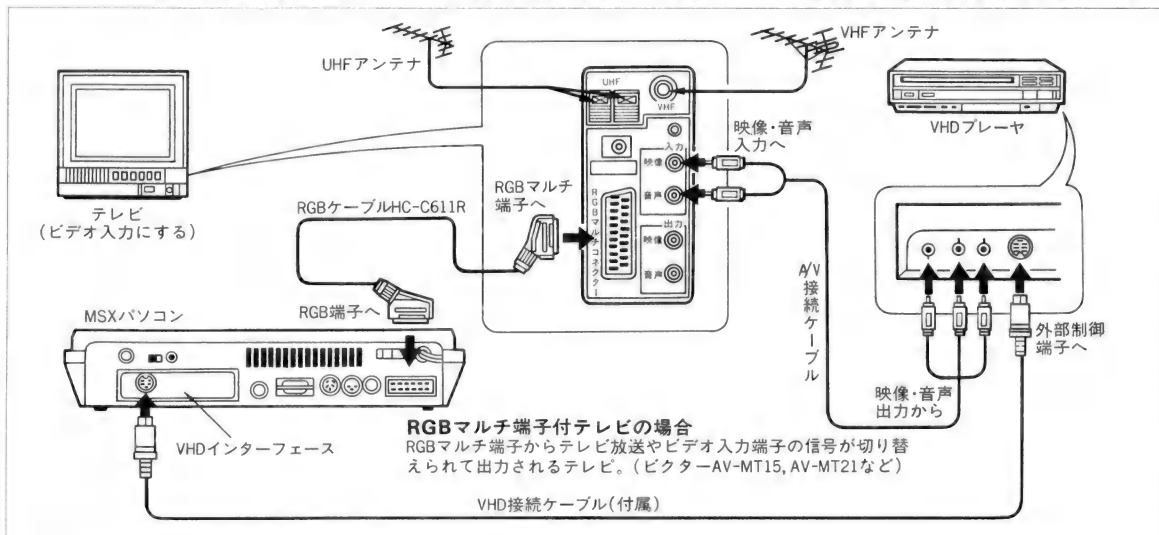
それだけに、映像自体も、あらかじめ設定された場面が必要となりますが、だからおもしろさが再現できるわけです。

「VROOM」のゲーム内容は

ゲームの内容はモトクロスとロードレースの混合タイムトライアルで、キーまたはジョイスティックでバイクを操作してゴールをめざすというわけです。

モトクロスでは、急カーブやコブ、はたまた、わかれ道などの障害があり、加速、減速、左右カーブ、左右レーン変更、ジャンプなどを駆使して進みます。スピードの出し過ぎに注意しなければいけません。

また、わかれ道になる少し前から減速していないと止まれません。コブではジャンプすることが出来ますが最初はスピードを落としたほうが無難でしょう。車などの障害物は、なるべく近くによつてからよけたほうが良いようです。そうしないと、ブタ



《第1図》VHDシステムの接続例

(!?)やロボット(!?)などにぶつかりやすくなります。

ロードレースは、モトクロスにくらべるとスピードが出ますが、急カーブなどがあるのはほんとにしましょう。なるべく右側を走るようにすればOKです。

これらの映像は、VHDの美しい画面に、パソコンによるパワーの表示と、地図上の自分の位置、スタートしてからの時間がスーパーインポーズされるわけです。また、エンジン音もパソコンから出ています。

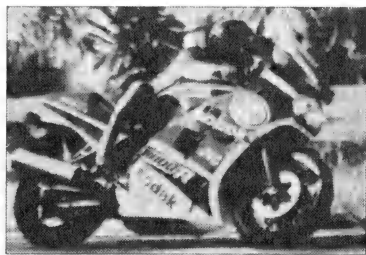
いったいディスクにはどのように画面が入っているのでしょうか。基本のトラックにコースの画面が入っているわけですが、そのとなりのレーンに、バクハツの画面が入っています。またモトクロスの場合2種類のレーンがとなり合ったトラックに入っています。ロードレースの場合は、道のセンターライン側と端寄りとなり合ったトラックに入っているわけです。そのため、キー操作により、レーンを変更しても、すぐに画面を切り換えることができます。

VHDの必殺ワザ「マルチレーン」を使用

実際にプレイしてみるとわかるのですがミスしたときの画面が変わるときは、ほとんど人間の目では気付かないほどスピーディです。

ゲーム・センターにあるレーザー・ビデオ・ゲームは、画面を変えるときに、パターンなどをコンピュータに描かせ、その間に必要な映像をサーチさせているのですが、この「VROOM」では、VHD方式独特のマルチレーンという技術を使っています。

このマルチレーンというのは、となりどうしのトラックに別々の映像を記録しておき、必要に応じて切替えることで、サーチする時間はほとんどかからない、たいへんユニークな機能です(第3図)。



「写真2」ロードレースの場面



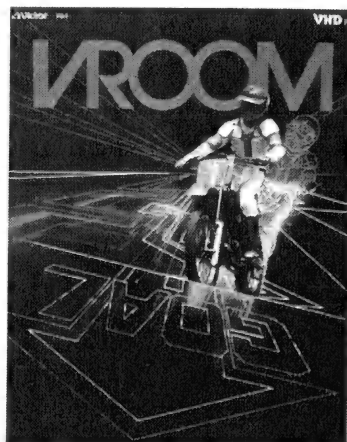
「写真3」オフロードの場面

これは、理論的には最大16までならべることができるそうですが、ふつうは、4レーンならべておいて、その中から必要な画像を選びだすようにしています。

このマルチレーンを使っているソフトとして、この「VROOM」は技術的な興味もそそってくれる作品です。

センター・ラインを中心に右側、左側に映像が移るという点も、応用すれば、かなり迫力のある映像を制作できる可能性を秘めていることになります。

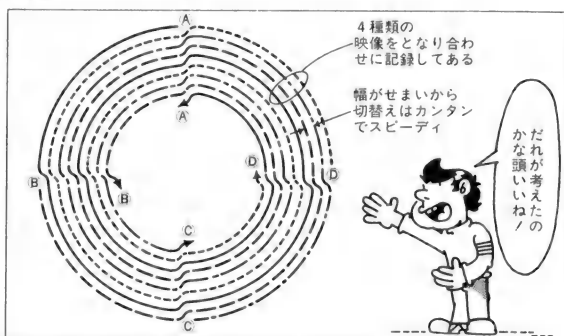
パソコンのように頭で考えたものを、そのまま画面にあらわすのとちがひ、映像を用意することが



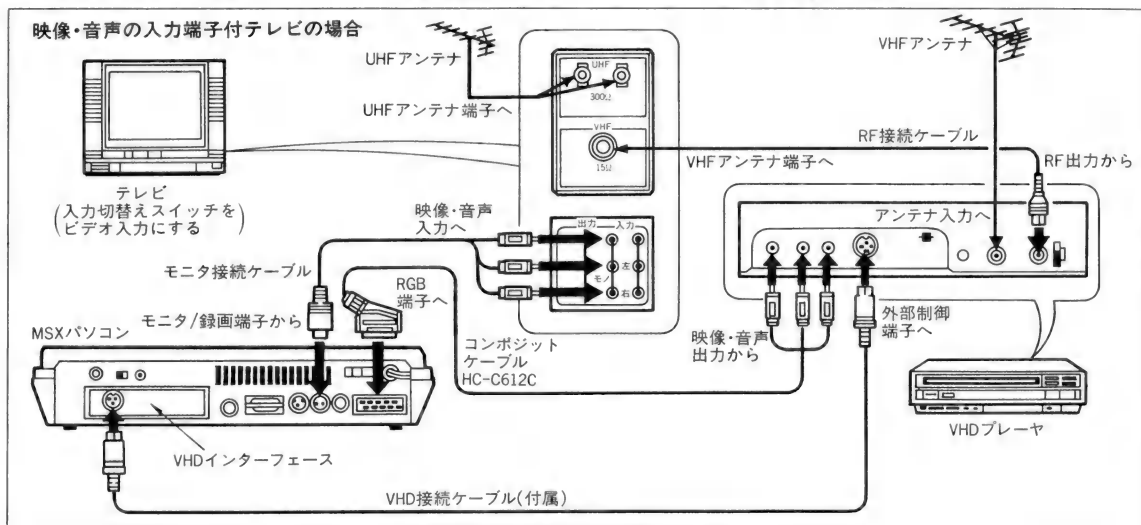
「写真4」VROOMのジャケット写真。カタログ請求などの問い合わせは、〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4日本ビクターインフォメーションセンター「マイコンBASIC係」へどうぞ。

必要だという理由がこれでわかったことと思います。

そして、パソコン+ビデオディスクという新たな組み合わせが、これまで考えもおよばなかった新しい表現を実現できることもご理解いただけたことと思います。



「第3図」マルチ・レーンのしくみ



「第2図」VHDシステムの接続例

軽量・小型で本格派 日立のプリンタ2機種

日立から、プリンタの新製品が2種発表になりました。

10インチ・ドットインパクト・プリンタ「MPP-1042」は、軽量、コンパクト・タイプながら本格派で、ひらがな、漢字なども

▼「MPP-1042」のプリンタ例

INTING CONDENSED SIZE PRINTING ELITE
/ SUBSCRIPT PRINTING (X+Y)²
ING DOUBLE PRINTING EMPHASI

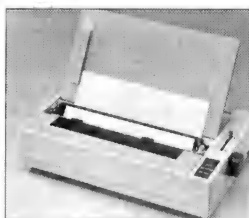


▲「MPP-1042」(ドットインパクト)

高速印字。縮少、拡大や、スーパー・サブスクリプト(上付下付印字)、強調指定などいろいろな印字出力が可能です。価格は、99,800円。

12インチ熱転写プリンタ「MPP-1060」は、24×24ドットの高品質印字。美しい明朝体の漢字をくっきり表現します。縮少印字や平角文字対応で、用紙には普通紙の使用もできます。価格は158,000円。

どちらも4月発売予定です。問い合わせは、日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係。



▲「MPP-1060」(熱転写)

より機能強化した「FM-77L4」

富士通の「FM-77」に、より機能を強化した新機種が発売になりました。

この「FM-77L4」は、メイン・メモリを従来の64Kバイトから128Kバイトに拡張、640×400ドットのCRT画面をサポートする「400ラインカード」も標準装備になっています。これにより、本格的なワープロ・ソフトなど、ビジネス・ユースにも対応できるようになります。

問い合わせ先：

〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1
(古河総合ビル)
富士通(株)半導体
統轄営業部「マイ
コンBASIC」係



▲「FM-77L4」

キングコングに新顔登場「CF-1200」

松下のMSXパソコン「キングコング」シリーズに入門機「CF-1200」が仲間入りしました。

この「CF-1200」は、(1)RAM16KB実装で、(2)RF・ビデオ出力とも内蔵していますから、家庭用TVでも接続OK。さらに、(3)プリンタ・インタフェース内蔵で、(4)カートリッジ・スロットはダブル設計ですから、ROMカートリッジを使って増設など、拡張性も高いといえます。

ボディカラーは、ブラック、アイボリー・ホワイト、ワインレッドの3色があり、好きな色を選ぶことができます。

価格も43,800円と、パソコン入門機とし

て比較的低価格になっています。

問い合わせ先：〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業(株)情報機器部「マイコンBASICマガジン」係



▲松下「CF-1200」

で・ば・ぐ

編：今月も、このコーナーを作っていました。

みなさん、ごめんなさい!!

★3月号102ページ、MZ-2000/2200用「アクア星の血戦」のプログラム・リストに不鮮明な所がありました。6050行から6070行は、以下のリストを参照し

てください。

★3月号134ページ、SC-3000レベルIII用「DEBUG BOY」のプログラム・リストに誤りがありました。リスト中の国は、すべて国(コロン)にてい正してください。

```
6045 MUSIC"R3D6D5D3D7F6E1E6D1D6#C3D9"
6050 CURSOR15,16:PRINT"TRY AGAIN (Y/N) ?"
6060 GETK$:IFK$="" THEN6060
6065 IFSC>HSTHENHS=SC
6070 IFK$="Y" THEN50
6080 GRAPHC:CONSOLE50,24:PRINTCHR$(6):POK
E#952,166:DEF KEY(5)=AUTOT
```

プレゼント・コーナー

プリンタ・メーカーの「スター精密」より、特製ノートブック(10名)とネクタイ・ピン(5名)のプレゼントがあります。ご希望のかたは、プリンタを持っているか(メーカー名)、いないかと、欲しいと思うプリンタの名前を記入して、編集部「スター精密」係までハガキを送ってください。締め切りは3月末日です。

★当選者発表(3月号H2ポスター)

青森市・奥谷義博/埼玉県大宮市・嶋村浩史/東京都世田谷区・牧野晋一・愛知県一宮市・千葉康司/奈良市・田口秀明君 他15名

★3月号SUPER Softコーナー、215ページで紹介した「バックランドの本」の申し込み先がぬけていました。読者はじめ、関係各位にごめいわくをおかけいたしました。正しい申し込み方法と、申し込み先を改めてお知らせいたします。

①1冊につき500円の無記名の郵便小為替(送料、手数料を含む)

②6cm×10cmくらいの白紙に自分の住所、氏名を記入する。

以上2点を封筒に入れ、下記の住所に送ってください。

〒655 神戸市垂水区山手3-8-21
岸本方「バックランドの本」係

パソコンメーカー

シャープ	表2、前付カラ-1~5
NEC	前付カラ-6~9
富士通	前付カラ-10~11
日立	前付カラ-12~13、表4
松下	前付カラ-14~16
東芝	前付カラ-17、19
カシオ	前付カラ-20
ヤマハ	前付カラ-20~23
三菱	前付カラ-24

周辺機器

ブラザー	前付カラ-25
サンワ電子	前付カラ-30
スター精密	前付カラ-36~37
ミツミ電機	中付7

ソフトハウス

ポニー	カラ-2~3
ソフトプロ	カラ-4
ストラットフォード	カラ-5
ハドソン	カラ-6~9
コンプティーク	カラ-10~11
エニックス	カラ-12~13

ニデコ	カラ-14
バンダイ	カラ-15
T&E	カラ-16~17
ビクター音楽産業	カラ-18~19
マイクロキャビン	カラ-31
コナミ	カラ-32
アイセル	後付234
キャリーラボ	表3

マイコンショップ

北海道・東北	後付242
庄子デンキ	
関東・甲信越	
九十九	前付カラ-28~29
東映無線	中付1
トヨムラ	中付2~3
マイコンメイト	中付4~5
二光通販	前付カラ-32~35
マツモト電器	中付6
シスベック	中付8~10
堀剛コンピュータ	中付12
ドイカメラ	中付15
ジャスコ	中付16
ニューライフタカハシ	162号向
ユニフ中村屋	162号向

AVシラクラ	後付233
マリちゃんのマイコンショップ	後付236~238
AVCタバ	後付235
日本マイコン流通	後付239~241
蘭西	
J&B	前付カラ-26~27
コーワパソコンショップ	162号向

その他

ITC	中付11
シーレックスサングラス	中付13
実務教育	後付233

自社広告

マイコンBASICマガジンデラックスV	前付カラ-38
月刊ラジオの製作	前付カラ-39
月刊マイコン	前付カラ-31
ナムコト他MSXソフト	カラ-22~30
DEMPAマイコンソフト取扱いい覧表	後付229~232

北海道・東北・中京マイコンショップニュース
162号向

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

●106 東京都港区六本木3-2-12 日本IBM
販売部 J X 係 「マイコンBASIC」係
J X シリーズ……………166,000円 (J X 1)

シャープ

●162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ
国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
M Z-700シリーズ……………79,800円 (711)
M Z-1500……………89,800円
M Z-2200……………128,000円
M Z-5501……………218,000円
M Z-5511……………288,000円
M Z-5521……………388,000円
●545 大阪市阿倍野区長池町22-2 シャープ
プラ電子機器システム機器営業部
「マイコンBASIC」係
X 1 C……………119,800円
X 1 Cs……………119,800円
X 1 Ck……………139,800円
X 1 D……………198,000円
X 1 turbo……………248,000円 (モデル20)
C 1 (マイコンコンピュータテレビ)……………93,000円
※要ファミリースペック

シャープビジネス

●162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ
ビジネス機販売推進部「マイコンBASIC」係
P C-1245……………17,800円
P C-1250……………22,800円
P C-1251……………29,800円
P C-1255……………35,800円
P C-1401……………29,800円
P C-1402……………34,800円
P C-1260……………29,800円
P C-1261……………39,800円
P C-1500……………59,800円
P C-1501……………64,800円

ソード

●104 東京都中央区八重洲2-7-12 京橋
K-1ビルソード機「マイコンBASIC」係
M 5……………49,800円
M 5 Pro……………39,800円
M 5 Jr……………29,800円

日本電気

●108 東京都港区三田3-14-10 日本電気
NEC パソコンインフォメーションセンター
「マイコンBASIC」係
P C-6001mk II……………84,800円
P C-6001mk II SR……………89,800円
P C-6601……………143,000円
P C-6601S R……………155,000円
P C-8001mk II……………123,000円
P C-8001mk II S R……………108,000円
P C-8801mk II……………168,000円 (モデル10)
P C-8801mk II S R……………168,000円 (モデル10)
P C-9801/E/F……………215,000円 (E)
P C-100……………558,000円 (モデル10)
P C-2001……………59,800円
P C-8201……………138,000円

日立家電

●105 東京都港区西新橋2-35-6 (第三松井ビル)
日立家電販売部「マイコンBASIC」係
ベシックマスターレベル3MK5……………118,000円
M B-H 1 (MSX)……………62,800円
M B-H 1 E (MSX)……………54,800円
M B-H 2 (MSX)……………79,800円
M B-S 1……………128,000円

富士通

●100 東京都千代田区丸の内2-6-1 (古河総合ビル)
富士通機半導体統括営業部販売推進部
「マイコンBASIC」係
F M-7……………126,000円
F M-11……………298,000円 (A D 2)
F M-8……………218,000円
F M-X (MSX)……………49,800円
F M-NEW 7……………99,800円
F M-77……………198,000円

キヤノン

●108 東京都港区三田3-11-28 キヤノン
販売部計算機営業部「マイコンBASIC」係
A P P L E II e……………378,000円
V-10 (MSX)……………54,800円
V-20 (MSX)……………64,800円

東芝

●105 東京都港区芝浦1-1-1 ㈱東芝OA機器
事業部「マイコンBASIC」係
パソピア5……………99,800円
パソピア7……………119,800円
パソピア16……………398,000円
パソピアミニ……………54,800円
●105 東京都港区芝浦1-1-1 ㈱東芝ホーム
コンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
H X-10D (MSX)……………65,800円 (64K)
H X-20/21 22 (MSX)……………79,800円 (21)

松下

●223 神奈川県横浜市港北区綱島4-3-1
情報システム事業部「マイコンBASIC」係
J R-100……………54,800円
J R-200……………79,800円
J R-300……………159,000円
J R-800……………128,000円
●571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器
産業情報機器部「マイコンBASIC」係
C F-2000 (MSX)……………54,800円
C F-2700 (MSX)……………59,800円
C F-3000 (MSX)……………79,800円

カシオ

●160 東京都新宿区西新宿2-6 (新宿住友ビル)
カシオ計算機機営業本部
「マイコンBASIC」係
P B-110……………11,000円
P B-410……………15,800円
P B-500……………24,800円
P B-700……………34,800円
F X-720 P……………16,800円
F X-750 P……………24,800円
F X-780 P……………22,800円
F X-820 P……………29,800円
P V-7 M S X……………29,800円
F X-801 P……………69,800円
F P-200……………69,800円
F P-3000……………148,000円 (タイプ1)
P V-2000……………29,800円

EPSON

●399-07 長野県東筑市市広新田80 エプソン
機営業部「マイコンBASIC」係
H C-20……………138,000円
H C-40……………128,000円
H C-88……………138,000円

トモ

●124 東京都葛飾区立花7-9-10 ㈱トモ
パソコン事業部「マイコンBASIC」係
びゅう太……………59,800円

SONY

●131 東京都品川区大崎局内ソニー機 国内
営業本部「マイコンBASIC」係
S M C-777……………148,000円
S M C-777 C……………168,000円
H B-55 (MSX)……………54,800円
H B-75 (MSX)……………69,800円
H B-101 (MSX)……………46,800円
H B-701 (MSX)……………99,800円
H B-701 F D (MSX)……………148,000円

エプソン

●144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・
エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
S C-3000……………29,800円
S C-3000 H……………33,800円

バンダイ

●111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイ
H.E.D.事業部「マイコンBASIC」係
R X-78……………59,800円

三洋

●550 大阪府西区江戸堀2-7-25 情報機
器事業部業務課「マイコンBASIC」係
P H C-20……………47,800円
P H C-25……………69,800円
P H C-30 (MSX)……………64,800円
●570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機機
営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
W A V Y 3 M S X……………46,800円
W A V Y 10 M S X ライトバージョン……………74,800円
W A V Y 11 M S X……………99,800円
●100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電
機パソコン部「マイコンBASIC」係
M U L T I 8……………123,000円
M L-8000 (MSX)……………59,800円
●370-04 群馬県新田郡尾島町岩松80 三菱
電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
E L F-110 (MSX)……………54,800円
M L-F120 (MSX)……………64,800円
M L-F120 D (MSX)……………74,800円

ヤマハ

●430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本
楽器製造機 A Y-X 1 係
「マイコンBASIC」係
Y I S-303 (MSX)……………49,800円
Y I S-503 (MSX)……………64,800円
C X-5 (MSX)……………59,800円

ビクター

●100 東京都千代田区霞が関3-2-4 (霞山
ビル) 日本ビクター機インフォメーション
センターPCM「マイコンBASIC」係
H C-5 (MSX)……………59,800円
H C-6 (MSX)……………64,800円
H C-7 (MSX)……………84,800円

パイオ

●142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号
パイオニアカタログセンター
「マイコンBASIC」係
P X-7 (MSX)……………89,800円

ゼネラル

●213 神奈川県川崎市高津区東長1116 国内
営業事業部開発商品課「マイコンBASIC」係
P A X O N (テレビ+キーボードMSX)……………146,500円
P C T-55 (テレビ+キーボードMSX)……………138,000円

任天堂

●605 京都府東山区福福上高松町60
任天堂機「マイコンBASIC」係
ファミリースペック……………14,800円
ファミリーコンピュータ (本体)……………14,800円

通信販売クレジット

大歓迎!!

03-253-0987 03-251-1014



0.28mmドットピッチ

今回掲載のシステムはほんの一例です。
詳細は左記までご連絡ください。

各社ソフト勢揃い!

日本語ワープロ:「松」「梅」「J」WORD
「ユーカラ」他
英文ワープロ:「ワードスター」他
簡易ビジネスソフト:「カルクスター」他
ゲームソフト:「ロードランナー」
「ロードデータ」他

X1 turbo 好評販売中!!

東映カラーモニター「FTC」シリーズ

12"	FTC-1208	¥129,800	0.28mmドットリオリピッチ 4,050文字表示 16 8色
	FTC-1203	¥ 87,000	0.38mmドットリオリピッチ 2,000文字表示
	FTC-1201	¥ 69,800	0.47mmデータグレードストライプピッチ 2,000文字表示

14"	FTC-1460	¥128,000	0.31mmドットリオリピッチ 4,050 2,000文字表示 16 8色
	FTC-1455H	¥138,800	0.31mmドットリオリピッチ 4,050文字表示 16 8色
	FTC-1435H	¥ 99,500	0.39mmドットリオリピッチ 4,050文字表示 16 8色
	FTC-1428H	¥ 88,500	0.39mmドットリオリピッチ 2,000文字表示
	FTC-1423H	¥ 84,500	0.42mmファインストライプピッチ 2,000文字表示
	FTC-1410H	¥ 59,600	0.52mmデータグレードストライプピッチ 2,000文字表示

① **PC-8001mk II SR** (ナショナル) + **TH14-N28G** (パソコンTV) + カラーケーブル + **MR-33DR** (顔出し機構付、高速データレコーダ) ¥247,400 → **40% OFF** ¥150,800

② **MB-S1/10** (日立) + **TH14-N28G** (パソコンTV) + カラーケーブル + **MR-33DR** (顔出し機構付、高速データレコーダ) ¥267,400 → **41% OFF** ¥159,800

③ **FM-NEW7** (富士通) + **TH14-N28G** (パソコンTV) + カラーケーブル + **MR-33DR** (顔出し機構付、高速データレコーダ) ¥239,200 → **44% OFF** ¥135,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

A FM-NEW7 + MB22602 (RF モジュレーター) + MR-33DR (データレコーダ) ¥126,100 → 21% OFF ¥99,800
B FM-NEW7 + TX-12M2 (ナショナル, 12", 0.42mmドットピッチ, カラーモニター) + カラーケーブル + MB27611 (ミニフロッピーディスク) + MB22407 (ミニFD IFカード) + ディスケット10枚 ¥360,200 → 37% OFF ¥229,800
C FM-77D1 + FTC-1455H + MB26512A (カラーケーブル) + MB28122 (400ラインセット) + RP-80 II (ドットプリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (3.5") 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥491,300 → 24% OFF ¥377,800
D FM-77D2 + TH14-N28G (パソコンTV) + MB26512A (カラーケーブル) + ディスケット (3.5") 10枚 ¥368,700 → 25% OFF ¥278,800
E FM-77D2 + FTC-1208 + MB26512A (カラーケーブル) + MB28122 (400ラインセット) + RP-80F T II (ドットプリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (3.5") 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥522,300 → 23% OFF ¥406,800

FM-11シリーズ FM-16βシリーズ

A FM-11 (AD2) + FTC-1435H + カラーケーブル + RP-80 II (ドットプリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (2HD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥510,100 → 21% OFF ¥407,800
B FM-11 (AD2) + FTC-1208 + カラーケーブル + MB27611 (増設ドライブ) + MB27411 (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (2HD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥727,400 → 20% OFF ¥588,800
C FM-11 (BS) + FTC-1435H + カラーケーブル + MB27411 (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (2HD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥729,100 → 31% OFF ¥509,800
D FM-16βFD + MB27110 (キーボード) + MB27333 (14" カラーディスプレイ) + MB27410A (漢字プリンター) + ディスケット (2HD) 10枚 + プリンター用紙 (15×11) 500枚 ¥919,000 → 20% OFF ¥743,800

PC-8001mk II SR PC-8801mk II SRシリーズ

A PC-8001mk IISR + TH14-N28G (パソコンTV) + カラーケーブル + LFD-55011PC (ミニフロッピーディスク) + フロッピーケーブル + ディスケット10枚 ¥373,500 → 38% OFF ¥234,800
B PC-8801mk IISR 10 + TH14-N28G (200ライン, パソコンTV) + カラーケーブル + MR-33DR (データレコーダ) ¥307,400 → 34% OFF ¥205,800
C PC-8801mk IISR 10 + FTC-1435H + カラーケーブル + LFD-55011PC (ミニフロッピーディスク) + フロッピーケーブル + ディスケット10枚 ¥408,200 → 26% OFF ¥305,800
D PC-8801mk IISR 20 + TH14-N28G (200ライン, パソコンTV) + カラーケーブル + ディスケット10枚 ¥355,600 → 33% OFF ¥241,800
E PC-8801mk IISR 30 + TH14-N28G (200ライン, パソコンTV) + カラーケーブル + ディスケット10枚 ¥400,600 → 30% OFF ¥283,800
F PC-8801mk IISR 30 + FTC-1208 + カラーケーブル + RP-80 IIK (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥535,100 → 30% OFF ¥379,800
G PC-8801mk IISR 30 + PC-KD851 + RP-80 IIK (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥561,500 → 27% OFF ¥414,800

PC-9801シリーズ

A PC-9801E + FTC-1208 + カラーケーブル + LFD-55011PC (ミニフロッピーディスク) + フロッピーケーブル + ディスケット10枚 ¥485,500 → 26% OFF ¥363,800
B PC-9801F2 + FTC-1435H + カラーケーブル + RP-80 IIK (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥650,800 → 32% OFF ¥448,800
C PC-9801F2 + FTC-1208 + カラーケーブル + UP-130K (漢字プリンター・ケーブル付) + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙 (15×11) 500枚 ¥851,600 → 30% OFF ¥603,800
D PC-9801F2 + FTC-1455H + カラーケーブル + PC-PR201 (漢字プリンター・ケーブル付) + ディスケット (2DD) 10枚 + プリンター用紙 (15×11) 500枚 ¥860,600 → 25% OFF ¥653,800
E PC-9801M2 + FTC-1208 + カラーケーブル + RP-80 IIK (漢字プリンター) + プリンターケーブル + ディスケット (2HD) 10枚 + プリンター用紙1,000枚 ¥698,100 → 25% OFF ¥524,800
F PC-9801M2 + FTC-1455H + カラーケーブル + UP-130K (漢字プリンター・ケーブル付) + ディスケット (2HD) 10枚 + プリンター用紙 (15×11) 500枚 ¥877,600 → 23% OFF ¥679,800

新品限定特別システム価格

A PC-8801mk II model 10 + TH14-N28G (200ライン, パソコンTV) + カラーケーブル + MR-33DR (データレコーダ) ¥307,400 → 40% OFF ¥186,800
B PC-8801mk II model 10 + TH14-N28G (200ライン, パソコンTV) + カラーケーブル + 特選ドライブ (黒) 2台 + ディスケット10枚 ¥417,600 → 43% OFF ¥238,800



全店'85ご入学ご進級特

新発売



**NEC
PC-8001mkIISR**
定価 ¥108,000

- FM音源による音楽演奏機能。
- 640×200ドットの高解像度グラフィック機能。
- キーボード一体のコンパクトな本体。

**NEC
PC-8801mkIISR**

Model 10 定価 ¥168,000
Model 20 定価 ¥213,000
Model 30 定価 ¥258,000

- 互換性と新機能を両立させたハード&ソフト
- 超ハイスピード&512色カラーグラフィック(専用CRT使用)
- 耳を奪うHiFi音源、6重和音8オクターブ
- 漢字ROM&400ラインモード実装



● **SHARP** *turbo* Model30

CZ-852C ¥278,000
CZ-850D ¥129,800 合計 ¥407,800

▶ 大特価販売中!

● **SHARP** MZ-1500

MZ-1500 ¥89,800
14M511C ¥59,800 合計 ¥166,400
JOY JOYバック ¥16,800

▶ 特価 ¥122,000

● **富士通** FM-NEW7

FM-New7 ¥99,800
14M511C ¥59,800 合計 ¥172,400
PHC-DR ¥12,800

▶ 特価 ¥118,000

● **PC**

PC-6601SR ¥155,000 合計 ¥249,800
PC-TV151 ¥94,800

▶ 大特価販売中!

NEC PC-8001mkIISR

PC-8001MKIISR ¥108,000 合計 ¥167,800
14M511C ¥59,800

▶ 特価 ¥132,000

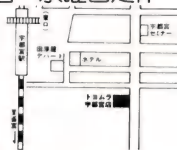
● **NEC PC-8801mkIISR**

Model 30 ¥258,000 合計 ¥416,000
PC-KD851 ¥158,000

▶ 大特価販売中!

トヨラー 各店案内地図お近くの店をご利用下さい。
通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

宇都宮店・水曜日定休



大宮店・水曜日定休



川口店・水曜日定休



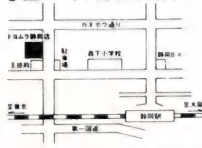
巣鴨店・水曜日定休



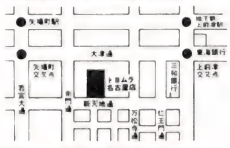
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



中央店・年中無休
東ラジ店・水曜日定休



- | | | | |
|--------|------|------------------------------------|---------------|
| ● 宇都宮店 | 〒320 | 宇都宮市宿郷町365-7 | ☎0286(36)5315 |
| ● 大宮店 | 〒330 | 大宮市宮原町3-515-2 | ☎0486(52)1831 |
| ● 川口店 | 〒332 | 川口市芝2-25-3 | ☎0482(68)7826 |
| ● 巣鴨店 | 〒170 | 東京都豊島区巣鴨1-12-6 | ☎03(941)8621 |
| ● 横浜店 | 〒232 | 横浜市中区松影町1-3-7 | ☎045(641)7741 |
| ● 静岡店 | 〒422 | 静岡市八幡1-4-36 | ☎0542(83)1331 |
| ● 名古屋店 | 〒460 | 名古屋市中区大須3-30-86
(ラジオセンター名古屋2F) | ☎052(263)1660 |
| ● 中央店 | 〒101 | 東京都千代田区外神田4-4-1 | ☎03(253)5751 |
| ● 東ラジ店 | 〒101 | 東京都千代田区外神田1-10-11
(東京ラジオデパートB1) | ☎03(253)4693 |

**トヨラー
即決クレジット**

最長60回払いまで出来ます。
1回の支払額は3,000以上
上です。印鑑と身分証明書
(免許証等)を御持参下さい。
通信販売でクレジットを御
希望の方は、お問い合わせ下
さい。各社カードも取り扱っ
てます。MC, JCB, VC,
VISA, セントラル, ダイナ
ース, アメックス, 日本信販,
DC, ジャックス。

別セール実施中!!

3/10~
4/20まで

●EPSON RP-80IIK
定価 ¥119,000
大特価 ¥59,800

●精工舎 GP-550M/F
(M...PCシリーズ対応, F...FMシリーズ対応)
定価 ¥ 89,800
大特価 ¥49,800

●精工舎 GP-50MX
(MSX対応)
定価 ¥ 29,800
大特価 ¥17,000

●SANYO PHC-DR
(FM対応データーレコーダー)
定価 ¥ 12,800
大特価 ¥ 8,500(送料サービス)

日立 MSX MB-H2
定価 ¥ 79,800
大特価販売中!

すべて在庫品のみです。早い者勝ち!
大宮店 スプリングビッグバザール

① MZ-2200 + MZ-IT02 (データーレコーダー)
定価 ¥147,800 超特価 ¥69,800

② MZ-IU01 (MZ-2000用拡張ユニット)
定価 ¥ 37,000 超特価 ¥18,000

③ MZ-80BP5 + ケーブル + インターフェイス
+ 用紙200枚 超特価 ¥68,800

展示品超特価 1台のみ ¥59,800

全国通信販売も出来ます。送料着払い(佐川急便)
お問い合わせ先 **0486-52-1831** 担当 ヤマノイ 山野井
〒330 埼玉県大宮市宮原町3-515-2
(株)トヨラ 大宮店

※在庫を確認のうえ、ご送金下さい。

全国通信販売 03-251-1477

〒101 東京都千代田区外神田1-8-6
丸和ビル2F
(株)トヨラ 通信販売センターB4係

特価商品が通信販売で購入出来ます。お申し込みは、現金書留で下記申し込み用紙に記入のうえ通信販売センターB4係までお送り下さい。銀行振込み・クレジットを希望の方は、お電話でお問い合わせ下さい。(受付時間▶月~金曜日 AM10:00~PM5:00)

申し込み用紙

フリガナ氏名	年 令	才	注 文 商 品 名	
住 所	〒		金 額	
			送 料	
			合 計	
TEL	()			

中古パソコンが、全国

全商品 5割・6割・7割引き

《マイコンメイト》の特選中古パソコン4機種



FM-8 (本体)
¥ 218,000 → ¥ **48,000**



MZ-2000 (本体)
¥ 218,000 → ¥ **58,000**



MZ-2200 + データレコーダ ※新品同様
¥ 147,800 → ¥ **65,000**



MZ-721 (本体) ※新品同様
¥ 89,800 → ¥ **28,000**

NEC

PC-2001 (本体)	¥ 59,800 → ¥ 28,000
PC-6001 (本体)	¥ 89,000 → ¥ 22,000
PC-6001 + ROM & RAM カートリッジ	¥ 104,600 → ¥ 28,000
PC-6001MK II (本体)	¥ 84,800 → ¥ 48,000
PC-6601 (本体)	¥ 143,000 → ¥ 78,000
PC-8001 (本体)	¥ 168,000 → ¥ 35,000
PC-8001MK II (本体)	¥ 123,000 → ¥ 55,000
PC-8801 (本体)	¥ 228,000 → ¥ 88,000
PC-8801 + 漢字ROM	¥ 266,000 → ¥ 102,000
PC-8801MK II モデル20 (本体)	¥ 225,000 → ¥ 138,000
PC-9801 (本体)	¥ 298,000 → ¥ 138,000
PC-9801 + 漢字ROM	¥ 338,000 → ¥ 152,000
PC-100 モデル10 (本体)	¥ 398,000 → ¥ 238,000
PC-100 モデル20 (本体)	¥ 448,000 → ¥ 268,000
PC-8052 (カラーディスプレイ)	¥ 118,000 → ¥ 48,000
PC-8050 (グリーンディスプレイ)	¥ 29,800 → ¥ 18,000
PC-MD651 (モノクロディスプレイ)	¥ 59,800 → ¥ 19,800
PC-8031-IV (フロッピーディスク)	¥ 168,000 → ¥ 35,000

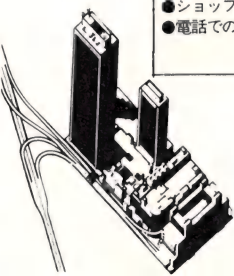
PC-8031 (1W) (フロッピーディスク)	¥ 198,000 → ¥ 48,000
PC-98H32 (増設用ハードディスク)	¥ 398,000 → ¥ 150,000
PC-PR401 (プリンター)	¥ 39,800 → ¥ 28,000
PC-6021 (プリンター)	¥ 49,800 → ¥ 25,000
PC-8023 (プリンター)	¥ 153,000 → ¥ 58,000
PC-8821 (プリンター)	¥ 198,000 → ¥ 88,000
PC-8821-03 (トラクターフィーダ) ※新品同様	¥ 16,000 → ¥ 12,800
PC-6006 (ROM & RAM カートリッジ)	¥ 14,000 → ¥ 6,000
PC-6011 (拡張ユニット)	¥ 19,800 → ¥ 8,000
PC-6053 (ボイスシンセサイザ)	¥ 14,800 → ¥ 6,000
PC-6061 (RS-232C ボード)	¥ 14,800 → ¥ 6,500
PC-8033 (I/O ボード)	¥ 17,000 → ¥ 7,000
PC-8001MK II-01 (漢字ROM ボード)	¥ 32,000 → ¥ 10,000
PC-8012-02 (増設RAM ボード)	¥ 43,000 → ¥ 18,000
PC-8045 (ライトペン)	¥ 45,000 → ¥ 18,000
PC-8062 (RS232C ケーブル)	¥ 18,700 → ¥ 8,500
PC-8097 (GP-1B インターフェース)	¥ 56,000 → ¥ 28,000
PC-8206 (RAM カートリッジ)	¥ 49,500 → ¥ 18,000
PC-8824-HD (サーマルヘッド)	¥ 32,000 → ¥ 15,000

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

日本初の中古パソコンショップ

《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売しております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。

- ショップ営業時間 10:30～19:00 (水曜定休)
- 電話でのご注文は24時間年中無休



どこでも電話で買える。

●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617

PC-8824-12(第2水準漢字ROM).....	¥ 96,000	→	¥ 38,000
PC-9801-03(CMTインターフェース).....	¥ 15,000	→	¥ 6,800
PC-9801-04(ユニバーサルボード).....	¥ 6,000	→	¥ 3,000
PC-9881-01(パワーアダプタ).....	¥ 35,000	→	¥ 15,000
PC-PR201-03(トラクターフィード).....	¥ 20,000	→	¥ 10,000
N5231-10(プリンター).....	¥ 198,000	→	¥ 78,000

SHARP

MZ-1500(本体).....	¥ 89,800	→	¥ 59,800
MZ-2000(本体).....	¥ 218,000	→	¥ 58,000
MZ-2200+データレコーダ※新品同様.....	¥ 147,800	→	¥ 65,000
MZ-721(本体)※新品同様.....	¥ 89,800	→	¥ 28,000
X1(本体).....	¥ 155,000	→	¥ 65,000
パソコンテレビX1CS※新品同様.....	¥ 219,600	→	¥ 158,000
X1D(本体).....	¥ 198,000	→	¥ 98,000
MZ-3541(本体+ディスプレイ).....	¥ 708,000	→	¥ 298,000
I2M-312C(カラーディスプレイ)※新品同様.....	¥ 89,800	→	¥ 58,000
I4M-101C(カラーディスプレイ).....	¥ 67,800	→	¥ 25,000
I4M-131C(カラーディスプレイ).....	¥ 69,800	→	¥ 45,000
I4M-141C(カラーディスプレイ).....	¥ 69,800	→	¥ 45,000
MZ-1D01(カラーディスプレイ).....	¥ 124,000	→	¥ 48,000
I4M-511C(カラーディスプレイ)※新品同様.....	¥ 59,800	→	¥ 48,000
I4M-522C(カラーディスプレイ)※新品同様.....	¥ 99,800	→	¥ 78,000
CZ-800P(プリンター).....	¥ 142,800	→	¥ 79,800
MZ-1T02(データレコーダ).....	¥ 19,800	→	¥ 9,800

FUJITSU

FM-8(本体).....	¥ 218,000	→	¥ 48,000
FM-8+漢字・非漢字キャラクタセット.....	¥ 258,000	→	¥ 58,000
MB27343(カラーディスプレイ).....	¥ 67,800	→	¥ 48,000
MB27303(カラーディスプレイ).....	¥ 99,800	→	¥ 45,000
MB27305(カラーディスプレイ).....	¥ 64,800	→	¥ 35,000

TOSHIBA・HITACHI

パソピア(本体).....	¥ 163,000	→	¥ 25,000
パソピア7(本体).....	¥ 119,800	→	¥ 48,000
HX-20(MSX本体)※新品同様.....	¥ 69,800	→	¥ 45,000
PA7150(グリーンディスプレイ).....	¥ 45,000	→	¥ 15,000
PA7160(カラーディスプレイ).....	¥ 79,000	→	¥ 38,000
ベーシックマスターJr.(本体).....	¥ 89,800	→	¥ 20,000

レベルIIIマーク2(本体).....	¥ 198,000	→	¥ 38,000
レベルIIIマーク5(本体).....	¥ 119,800	→	¥ 52,000

NATIONAL・OKI・EPSON

JR-200(本体).....	¥ 79,800	→	¥ 20,000
IF800モデル10(本体).....	¥ 370,000	→	¥ 58,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター).....	¥ 698,000	→	¥ 258,000
QC-10(本体、キーボード、グリーンCRT).....	¥ 495,000	→	¥ 295,000
QC-20(本体、ディスプレイ).....	¥ 1,350,000	→	¥ 258,000
TP-80(プリンター).....	¥ 139,800	→	¥ 30,000
MP-80(プリンター).....	¥ 139,800	→	¥ 38,000
MP-80F/T(プリンター).....	¥ 189,800	→	¥ 42,000
MP-100(プリンター).....	¥ 192,800	→	¥ 68,000
MP-130(プリンター).....	¥ 228,000	→	¥ 68,000
MP-80II(プリンター).....	¥ 142,800	→	¥ 42,000
MP-80III F/T(プリンター).....	¥ 149,800	→	¥ 48,000
MP-130K(プリンター).....	¥ 550,000	→	¥ 138,000
FP-80(プリンター).....	¥ 149,800	→	¥ 68,000
TF-10(フロッピーディスク).....	¥ 125,800	→	¥ 75,000
TF-20(フロッピーディスク).....	¥ 142,800	→	¥ 75,000

SEIKOSHA・CASIO・MITSUBISHI・その他

GP-80M(プリンター).....	¥ 59,800	→	¥ 25,000
GP-250F(プリンター).....	¥ 59,800	→	¥ 32,000
GP-550M(プリンター)※新品同様.....	¥ 89,800	→	¥ 49,800
GP-550F(プリンター)※新品同様.....	¥ 89,800	→	¥ 49,800
GP-700M(プリンター).....	¥ 99,800	→	¥ 55,000
FP-1100(本体).....	¥ 128,000	→	¥ 35,000
FP-3052RF(TVアダプター)※新品.....	¥ 12,000	→	¥ 7,800
02PRJ(プリンター).....	¥ 220,000	→	¥ 88,000
SORD M23マークV(本体、カラーCRT、8インチFDD×2).....	¥ 1,088,000	→	¥ 580,000
APPLEアップルII 48K(本体).....	¥ 398,000	→	¥ 118,000
APPLEアップル・プラス(本体).....	¥ 398,000	→	¥ 128,000
APPLEアップル・Jプラス(本体).....	¥ 418,000	→	¥ 138,000
APPLEアップルディスク(フロッピーディスク).....	¥ 116,000	→	¥ 62,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本!もちろんクレジットでもOK!



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

本社注文デスク・買取りデスク

03-988-1121

札幌011-644-0380
大宮0486-44-8067
大阪06-365-1873

仙台0222-24-2606
横浜045-311-6811
広島082-295-5936

千葉0472-24-0552
名古屋052-581-1565
福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。

03-988-2105

仙 台 0222-21-3812
千 葉 0472-25-2059

名 古 屋 052-264-4180
大 阪 06-361-2832

保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。

豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。

高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。

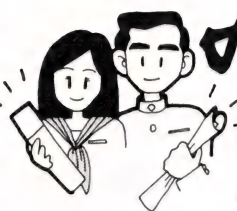
10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる

日曜配達可 不在がちな方でも安心です。

進入学

おめでとうセール



春一番。パソコンやオーディオが3/7(木)～31(日)
君のスタートを応援する。

▶ シスコン・ミニコンをおめでとう価格でご奉仕.!!

▶ パソコンもお買得! 今がチャンス.!!

お
買
上
げ
特
典

1 10万円以上のミニコン
シスコンにはお好きな
歌手のL.P.レコードを
プレゼント

2 パソコンをお買上げの方にもれなく
ゲームソフト(当社指定)
をプレゼント



マツモト

マツモトデンキ

INFORMATION

MAZMOTO
MUSIC FAIR '85

柏原芳恵コンサート

3月24日/川越市民会館にて開催

- 第1回目……………開場午後1:30・開演午後2:00
- 第2回目……………開場午後5:00・開演午後5:30

前売券好評発売中!

S席 → ¥2,800

A席 → ¥2,300

お申し込み・お問合せは下記へご連絡下さい。
☎0492(51)3111(代) 担当:増田



鶴瀬本店
(0492)51-0960
上福岡店
(0492)62-1656
東松山店
(0493)23-1397
深谷店
(0485)72-4626
清瀬店
(0424)93-1288
坂戸店
(0492)81-3522
入曽店
(0429)57-1216
入間店
(0429)63-4831
大宮指扇店
(0486)23-3055



やさしくて、

クイックディスクは、ディスプレイを見ながら、ポン・ポン・ポンのキーボード操作。MSXの電源ONでプログラムは自動スタート。特定のプログラムの呼び出しもカーソル指示で二発アクセスの、イージーオペレーションです。

すばやくて、

クイックディスクは、128Kバイト(両面)の大容量。しかもリード&ライトに要するアクセスタイムは、フロッピー並みの8秒でOK。お待たせなしで、即プレイです。

ちいちゃくて、

ハードケースに収納されたクイックディスクのメディアは、直径2.8インチの磁気ディスク。サイズは超小型ですが、スパイラル方式を採用したデータの読み取り・書き込みは、フロッピー顔まけの信頼性を誇ります。

すごい。

MSXシステムにそったOSであるQD-DOSの搭載により、データ・レコーダやフロッピーディスクにはない画面セーブ機能、カセットからQDへの自動転送機能、データ・レコーダにはないファイル閲覧機能など数々のコマンドが加わりました。まさに、ホームコンピュータ時代の夢の記憶装置です。

こんなQDが使いたかった。

QD QDM-01 MSX用

新発売・MSX対応クイックディスクドライブ

¥34,800(標準価格)

●MSXはマイクロソフト社の商標です。



その他の特長

- MSX仕様のインターフェイス内蔵。
- コンパクトでスタイリッシュなボディ。(176×144×66.4mm)



各種エレクトロニクス用品

ミツミ電機株式会社

東京・大阪・名古屋・福岡・札幌・仙台・横浜・神戸・東京・大阪・名古屋・福岡・札幌・仙台・横浜・神戸・東京・大阪・名古屋・福岡・札幌・仙台・横浜・神戸

■お求めは、お近くのパソコンショップ・量販店へ

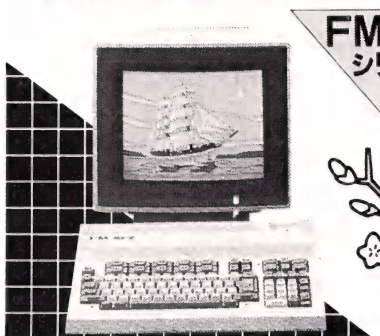
発売元 関東電子株式会社 TEL(03)257-6221/(06)632-0207

※ダビングは専用機をご使用下さい。専用機に関するお問い合わせは下記まで。

株式会社植山 TEL(0255)25-9666

システムがチャンス!!

大好評 シスぺック、パソコンセットシリーズ



FMセット
シリーズ



ニューモデル登場

ハイクストパフォーマンスを
実現した興奮パソコン

富士通 FM-NEW7

♥プレゼント 注番 3001

FM-NEW7 ゲームプロセッサソフト付 ¥ 99,800
12M-312C 12' 高解像度CRT DP.0.39mm ¥ 89,800
カラーCRTケーブル ¥ 1,800
PHC-DR データレコーダー ¥ 12,800

セット合計定価 ¥204,200 → 特 ¥124,000

24回	36回	48回
¥7,820 × 12回	¥3,120 × 24回	¥4,840 × 36回
ボ ¥20,000 × 2回	ボ ¥17,000 × 4回	なし

♥プレゼント 注番 3002

FM-NEW7 ゲームプロセッサソフト付 ¥ 99,800
K-114F 14' 高解像度CRT DP.0.39mm ¥ 98,000
カラーCRTケーブル ¥ 1,800
PHC-DR データレコーダー ¥ 12,800

セット合計定価 ¥212,400 → 特 ¥132,000

24回	36回	48回
¥5,780 × 12回	¥3,580 × 24回	¥4,500 × 36回
ボ ¥15,000 × 2回	ボ ¥17,000 × 4回	なし

♥♥プレゼント 注番 3003

FM-NEW7 ゲームプロセッサソフト付 ¥ 99,800
K-114 14' 高解像度CRT DP.0.39mm ¥ 99,800
ADA-7010 漢字ROMボード ¥ 35,000
LFD-550 ¥ 148,000
フロッピーI/F ¥ 15,000
CRTケーブル ¥ 1,800

限定10セット

セット合計定価 ¥397,600 → 特 ¥205,000

24回	36回	48回
¥7,250 × 24回	¥4,850 × 36回	¥3,800 × 48回
ボ ¥15,000 × 4回	ボ ¥12,000 × 6回	ボ ¥10,000 × 8回

FMシリーズ フロッピーディスクセット

セット.1 MB27611セット 特 ¥102,800
セット.2 K-305FM 特 ¥ 94,500
セット.3 K-305FM(FM-8用) 特 ¥ 95,500
セット.4 LFD-550IIFM 特 ¥ 96,800

3.5インチフロッピー搭載、5インチ&ソフト
コンパチブル外部に5インチ増設で強化OK!

富士通 FM-77

♥♥プレゼント 注番 2001

FM-77L4 メインメモリ128KB 400ラインカード実装 ¥238,000
MB27331 14' 高解像度CRT DP.0.39mm ¥109,800

セット合計定価 ¥347,800 → スペシャル特価

24回	36回	48回
¥8,300 × 24回	¥5,180 × 36回	¥4,080 × 48回
ボ ¥30,000 × 4回	ボ ¥25,000 × 6回	ボ ¥20,000 × 8回

いまや、カセット気分でフロッピーを!!

富士通FM-77増設・FM-NEW7、
5インチフロッピーディスク

好評発売中
ADA-FD2 定価 ¥59,800
ADA-FD1 定価 ¥39,800
増設用ドライブ 定価 ¥25,000
FM-7, NEW7用 I/F
発売特価 ¥29,800



5インチ・3.5インチからの
ブートがOK!!
両面倍密
320KB/1台
縦横置OK!

※写真はADA-FD1です。
※外形仕様は変更する場合があります。

♥マークプレゼント
パソコンセット購入の方へ、♥マークの
数に応じて下記の商品をプレゼント!!
♥.....OAスプレー
♥♥.....OAスプレー&30枚入用ディスク
ケース
♥♥♥.....OAスプレー&30枚入用ディスク
ケース&ディスク10枚
注:ディスクは、5インチと3.5インチそれぞれの機種に
応じたもの。また機種によっては、パソコンシステム
などのプレゼントもありますのでぜひお問い合わせ下さい。

♥♥♥プレゼント 注番 2002

FM-77L4 ¥238,000
MZ-ID11 12' 高解像度CRT DP.0.39mm ¥113,000
カラーCRTケーブル

セット合計定価 ¥351,000 → 特 ¥265,800

24回	36回	48回
¥7,630 × 24回	¥4,400 × 36回	¥3,700 × 48回
ボ ¥30,000 × 4回	ボ ¥25,000 × 6回	ボ ¥20,000 × 8回

♥♥♥プレゼント 注番 2003

FM-77D2 ¥228,000
K-114F 14' 高解像度CRT DP.0.39mm ¥ 98,000
カラーCRTケーブル ¥ 2,400

セット合計定価 ¥328,400 → 特 ¥223,800

20回	30回	42回
¥8,040 × 20回	¥4,490 × 30回	¥3,280 × 42回
ボ ¥30,000 × 3回	ボ ¥25,000 × 5回	ボ ¥20,000 × 7回

ADA-FD1 FM-77スペシャルセット

注番 4001 FM-77D2 ¥228,000
CZ-150DS 15' RGBコンポTV DP.0.39mm ¥ 98,000
カラーCRTケーブル ¥ 2,400
ADA-FD1 5インチフロッピーディスク ¥ 39,800

セット合計定価 ¥368,200 → 特 ¥259,800

24回	36回	48回
¥7,340 × 24回	¥4,500 × 36回	¥3,540 × 48回
ボ ¥30,000 × 4回	ボ ¥25,000 × 6回	ボ ¥20,000 × 8回

ADA-FD1 FM-NEW7
スペシャルセット

注番 4002
FM-NEW7 ¥ 99,800
C14-N26PV 14' RGBコンポTV ¥ 89,800
CRTケーブル ¥ 1,800
ADA-FD1 5フロッピーディスクユニット ¥ 39,800
フロッピーI/F ¥ 39,800

セット合計定価 271,000 → 特 ¥179,000

クレジット例 (24回払)	1回目	2回目以降	ボーナス月加重
	6,060	*6,000 × 23回	15,000 × 4回

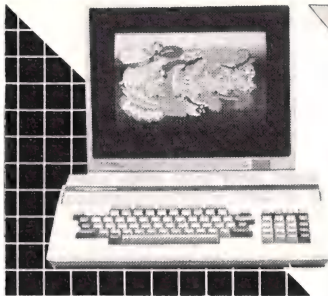
FMシリーズ プリンターセット

セット.1 MB27407 熱転写プリンター 特 ¥ 64,800
セット.2 MB27409 高速プリンター 特 ¥ 75,800
セット.3 MB27411 24ピン漢字プリンター 特 ¥164,800
セット.4 MB27410A 24ピン漢字プリンター 特 ¥266,800
セット.5 KP-3000 特 ¥ 58,800

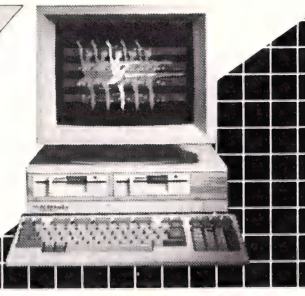


広告以外のパソコンセット、単体、周辺機器等、特別価格については、お問い合わせ下さい。03-257-0281

決算処分セール



PCセット シリーズ



- 漢ROM別売
PC-8001MK II -01...定価 ¥32,000
- ミュージックシンセ 8オクターブ 6重和音
- 640×200 8色カラードット
- ヒラガナ、カタカナ表示可

NEC PC-8001mkII SR

♥プレゼント 注番 1303

PC-8001MK II SR ¥108,000
14M-511C 14" カラーCRT ¥59,800
データレコーダー ¥12,800

セット合計定価 ¥180,600 → 特 ¥134,800

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥7,020×12回	¥3,920×24回	¥3,550×36回
ボ ¥30,000×2回	ボ ¥15,000×4回	ボ ¥10,000×5回

♥プレゼント 注番 1304

PC-8001MK II SR ¥108,000
C14N-26PV 14" RGB コンボ TV ¥89,800
データレコーダー ¥12,800

セット合計定価 ¥210,600 → 特 ¥134,800

★クレジット概算例

36回	48回	60回
¥4,500×36回	¥3,570×48回	¥3,020×60回

PCシリーズ フロッピーディスクセット



■セット.1
K-305PCセット
特 ¥95,000

■セット.2
LFD-550 II PCセット
特 ¥96,000

■セット.3
LFD-880セット
特 ¥205,000

PCシリーズ プリンターセット



- セット.1
PC-PR101 特 ¥193,800
- セット.2
NM-9300S 特 ¥209,800
- セット.3
PC-PR201CL 特 ¥269,800
- セット.4
LPR24T (カット紙) 特 ¥112,800

NEC PC-8801mkII SR

M-30 ♥♥♥プレゼント 注番 1401

PC-8801MK II SR/30ADA キーボードカバー付 ¥258,000
PC-KD851 14" 高解像度CRT DP0.31mm ¥168,000

セット合計定価 ¥426,000 → スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥9,540×24回	¥6,380×36回	¥5,690×48回
ボ ¥40,000×4回	ボ ¥30,000×6回	ボ ¥20,000×8回

♥♥♥♥プレゼント 注番 1404

PC-8801MK II SR/30ADA キーボードカバー付 ¥258,000
MZ-1D11 12" 高解像度CRT DP0.39mm ¥113,000
CRTケーブル ¥1,800

セット合計定価 ¥372,800 → 特 ¥285,800

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥7,750×24回	¥5,530×36回	¥4,570×48回
ボ ¥35,000×4回	ボ ¥24,000×6回	ボ ¥18,000×8回

M-10 ♥♥♥♥プレゼント 注番 1405

PC-8801MK II SR/10 キーボードカバー付 ¥168,000
PC-TV351 15" 8 [15] [21] ビン RGB TV DP0.40mm ¥129,800
データレコーダー ¥12,800

セット合計定価 ¥310,600 → スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥6,830×24回	¥4,980×36回	¥4,090×48回
ボ ¥30,000×4回	ボ ¥20,000×6回	ボ ¥15,000×8回

♥♥♥♥プレゼント 注番 1406

PC-8801MK II SR/10 キーボードカバー付 ¥168,000
14M-522C 14" 高解像度CRT DP0.39mm ¥99,800
データレコーダー ¥12,800

セット合計定価 ¥280,600 → 特 ¥209,800

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥5,800×24回	¥4,000×36回	¥3,550×48回
ボ ¥25,000×4回	ボ ¥18,000×6回	ボ ¥12,000×8回

NEC PC-6001mkII SR

♥♥♥♥プレゼント 注番 9001

PC-6001mkII SR ¥89,800
PC-KD251 ¥67,800
PC-60M75 TV台付 ¥5,500

セット合計定価 ¥163,100 → 特 ¥135,800

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥12,110×12回	¥6,450×24回	¥4,530×36回

新しい発展力、
トライアングル設計

MZ&X1 セット シリーズ



シャープ MZ-1500

♥♥♥♥プレゼント 注番 1203

MZ-1500 ¥89,800
14M-511B 14" カラーCRT ¥59,800

セット合計定価 ¥149,600 → スペシャル特価

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥8,500×12回	¥4,600×24回	¥3,200×36回

♥♥♥♥♥プレゼント 注番 1204

MZ-1500 ¥89,800
C14N26PV 14" RGB コンボ TV ¥89,800

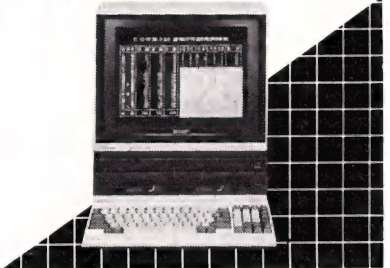
セット合計定価 ¥179,600 → 特 ¥115,000

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥9,600×12回	¥5,500×24回	¥3,850×36回

限界を超えた手応え!

200ライン、400ライン切換えスイッチ
グラフィック速度の限界、
日本語ワープロソフト、バンドル



AV turbo Model 30

注番 1101

♥♥♥♥♥プレゼント

CZ-852C ¥278,000
CZ-850D ¥129,800

セット合計定価 ¥407,800 → スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥9,500×24回	¥6,200×36回	¥4,250×48回
ボ ¥30,000×4回	ボ ¥25,000×6回	ボ ¥25,000×8回

Model 10

♥♥♥♥♥プレゼント 注番 1103

CZ-850C ¥168,000
C14N26PV 14" RGB コンボ TV ¥89,800

セット合計定価 ¥257,800 → 特 ¥169,800

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥5,000×24回	¥3,300×36回	¥4,600×48回
ボ ¥20,000×4回	ボ ¥15,000×6回	ボなし

- 名古屋1号店 千460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86 (第1アメ横ビル)
- 名古屋2号店 千460 名古屋市中区大須3-14-43 (第2アメ横ビル)
- 秋葉原2号店 千101 東京都千代田区外神田1-7-14
- TONEシステムズ (通販部) 千101 東京都千代田区外神田1-7-14

☎052-263-1629
☎052-241-0921
☎03-257-6340
☎03-257-0281

シスベック 今がチャンス!! 決算処分セール

秋葉原本店のapple情報 今がチャンス!!

Apple IIC
C-14N26PV 14" RGB コンボ TV ¥ 298,000
CRTケーブル ¥ 89,800
CRT ¥ 1,800

セット合計定価 ¥ 389,600 → **特¥289,000**
さらに、ディスク10枚+OAスプレー プレゼント

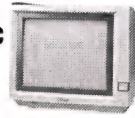
Apple用フロッピーディスクユニット
Logitech K-880
I/F+ディスク10枚+ディスクケース
特¥67,800



15インチ CRT 特価セット 大きい方がいい

Aモニター

シャープ 15M-412C
15" 高解像度CRT
DP0.39mm ¥ 118,000
フラット画面、チルド
ルドスタンド付



Bモニター

シャープ CZ-150DS
15" RGB コンボ TV
DP0.48mm ¥ 98,000



- FM-NEW7(ADAGP-7付)
+PHC-DR(データレコーダ) +
CRTケーブル+A又はBモニターセット
- Aモニターセット合計定価 ¥ 232,400
シスベック特価 → **¥139,800**
- Bモニターセット合計定価 ¥ 212,400
シスベック特価 → **¥129,800**
- FM-77D2+CRTケーブル+
A又はBモニターセット
- Aモニターセット合計定価 ¥ 348,400
シスベック特価 → **¥223,800**
- Bモニターセット合計定価 ¥ 328,400
シスベック特価 → **¥219,800**
- PC8001MK IISR+PHC-DR+
CRTケーブル+A又はBモニターセット
- Aモニターセット合計定価 ¥ 240,600
シスベック特価 → **¥148,000**
- Bモニターセット合計定価 ¥ 220,600
シスベック特価 → **¥143,000**

気が合うね! 大好評!! brotherのプリンタ

brother プリンター各機種



FMシリーズ完全対応... MSX・PCシリーズ完全対応...

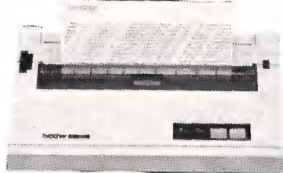
HR-5

ブラザーハンディプリンター ¥ 39,800

HR-5(5X) 熱転写プリンタ ¥ 39,800
ロール紙ホルダー ¥ 1,500
ACアダプター ¥ 2,800

セット **特¥42,800**

★クレジット例 月々¥3,820×12回



FMシリーズ対応...

M-1009

世界最小80桁シリアルドットインパクト
パーソナルプリンター ¥ 49,800

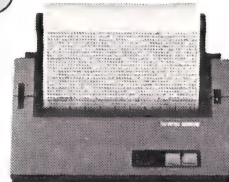
M-1009(1009X) ドットプリンタ ¥ 49,800

MSX・PCシリーズ対応...

M-1009X

セット **特¥44,800**

★クレジット例 月々¥3,260×15回



MSX・PCシリーズ対応...

HR-6

ブラザー
熱転写漢字プリンター
¥ 49,800

HR-6X 熱転写漢字プリンター ¥ 49,800
HR-6X (JIS第1水準漢字ROM) ¥ 30,000
ACアダプター ¥ 2,800

セット **特¥68,800**

★クレジット例 月々¥3,270×24回



★ケーブル
用紙
カセットリボン
★ご使用機種を
御指定下さい。

ホビーからビジネスまでパソコンは 月々3,000円かららくらくクレジットで!

- 1~60回までOK!!・超低金利
- シスベック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

- 各種クレジット取扱中。
- お気軽にご利用ください。

★分割払早見表 ※手数料は、下記ようになります。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払 手数料	2.0	3.0	4.0	6.0	7.0	9.0	10.5	12.0	14.0	16.0	20.0	24.0	27.0	31.0	34.0

日本全国通信販売

☎03-257-0281

札幌☎(011)831-1533

仙台☎(0222)71-8774

金沢☎(0762)22-3006

名古屋☎(052)263-1630

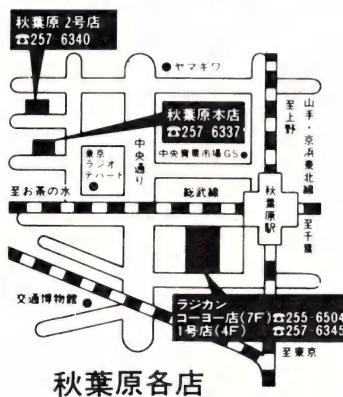
大阪☎(06)641-1967

徳島☎(0886)53-8663

広島☎(082)227-0157

熊本☎(0963)22-0995

シスベック各店ご案内



秋葉原各店

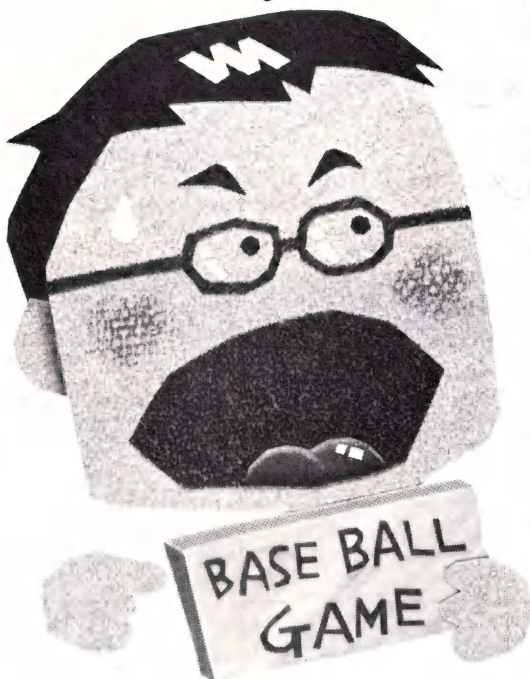
気象衛星ひまわり受信システム デモンストレーション中!!



名古屋2号店 ☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル

この差、大きいぞ。

マサルは、8カ月、
ゲーム・ソフトで
遊んでた。



ヒロシは、8カ月で、
「プログラマの国家資格」を
とった。

勝つ人の「プログラマ国家資格」 通信講座——アイテック

プログラマの国家資格、とは、第2種情報処理技術者*のこと。どんな「差」がつくのか、といえば、学生さんなら就職がぐーんと有利になる。会社員なら昇給・昇進のキャリアパス。…などなど、いいこといろいろ。が、それだけに狭き門。独学での合格はまずムリとか。そこでアイテック。公的教育機関で日本の超一流技術者を育ててきた廣松恒彦氏が監修する名門通信講座。初心者でも必ず合格できる独自のシステムで、受講者実績は2万人。受講企業は1,200社もあ

る。これでもう合格は約束されたようなもの。アイテック。——先に始めたやつが勝ち、なんだ。

初心者でも合格できる5大特色

1. 資格取得が約束され、しかも日常業務に役立つ。
2. 体系的知識が身につくマスターキーワード方式。
3. 能力チェック・テストで自分の弱点を的確に発見。
4. 本番さながらの公開模試で100%合格の実力養成。
5. 第2種から第1種・特種までの一貫教育システム。

*情報処理技術者試験 ソフトウェア技術者育成のため通産省が毎年10月に行なう国家試験。第2種、第1種、特種に分かれており、第2種は初級プログラマに認定される。学歴・年齢に制限がないため昨年は17万人以上が応募した。

受講生募集中

企業による集団受講も、個人受講もできます。

詳しい案内カタログ、
差しあげます。

ハガキに①住所・②氏名(フリガナ)・③年齢・④企業名(または職業)・⑤電話番号をご明記のうえ、下記へお送りください。



情報処理技術者教育センター
〒104東京都中央区銀座8-10-17サザンビル MB3係

お電話でのお申し込みは

03-573-7735

SORD M-5



第2回

ゲームソフトウェア コンテスト

賞金

特賞 10万円+副賞<1名様>

入選 5万円+副賞<3名様>

佳作 2万円+副賞<5名様>

参加賞 記念品

募集要項

■募集期限：昭和60年5月15日(金)17時前(消印有効)

■募集内容：ゲームプログラムで、未発表のオリジナルで独創性のある作品に限ります。使用機種は、ソードM5シリーズに限ります。

■応募方法：個人又はグループで何点でも応募できます。所定の応募用紙に必要事項を記入の上、プログラムを収録したテープ又はディスクを添えてお送りください。応募用紙は、事務局に用意してあります。なお応募テープ又はディスクには、必ず氏名及びプログラム名を明記してください。応募作品は返却しませんので、予めご了承ください。

■応募条件：他人のプログラムの全部又は一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。著作権は作者に帰属します。入賞作品は、堀剛コンピュータサービス

ンピューターサービスと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。商品化の場合、印税は当社規定によりお支払いいたします。

■応募・問い合わせ先：〒130東京都墨田区業平3-5-7

堀剛コンピュータサービス M5ゲームソフトウェアコンテスト事務局
TEL.03-624-8500

■発表：本誌8月号誌上にて発表(入賞者には直接通知いたします。)入賞者は当社にて表彰式を行います。又、その後M5のBASICの開発者も出席するパーティを開催する予定です。

■主催：堀剛コンピュータサービス

新入学プレゼント価格 ●ゲームカートリッジ (ジャンキョウ除く) よりどり 3本パック ￥14,400→特価 ￥10,800
よりどり 5本パック ￥24,000→特価 ￥17,800

SORD M-5 カタログ (S60.1月現在)

コード	品名	価格	コード	品名	価格	コード	品名	価格
001	M5	¥49,800	031	GRC-1 デイダグ	¥4,800	062	GCT-4 スリーパー	¥1,800
002	M5 Pro	¥39,800	032	GRC-2 タンクバタリアン	¥4,800	063	GCT-5 スロウモーション	¥1,800
003	M5 Jr	¥29,800	033	GRC-3 ボスコニアン	¥4,800	064	GCT-6 地球防衛隊	¥1,800
004	JS-5 ジョイスティック	¥3,500	034	GRC-4 ギャラククス	¥4,800	065	GCT-7 相対性理論	¥1,800
005	JP-5 ジョイパッド	¥10,000	035	GRC-5 パワーバック	¥4,800	066	GCT-8 タグゲーム	¥1,800
006	CA-5 キャリングケース	¥3,500	036	GRC-6 ワープ & ワープ	¥4,800	067	GCT-9 ソフトランニング	¥1,800
007	EB-5 拡張ボックス	¥17,800	037	GRC-7 スーパーコブラ	¥4,800	068	GCT-10 クラッシュ	¥1,800
008	EM-5 拡張メモリ	¥12,000	038	GRC-8 ガッタンゴットン	¥4,800	069	GCT-11 3Dシューティング	¥1,800
009	FD-5 フロッピーディスク	¥74,800	039	GRC-9 ムーンバトロール	¥4,800	070	GCT-12 多色シューティング	¥1,800
010	PI-5	¥6,800	040	GRC-10 ステップアップ	¥4,800	071	GCT-13 ビデオゲーム	¥1,800
011	SI-5 (シリアル I/O)	¥6,800	041	GRC-11 ブーヤン	¥4,800	072	GCT-14 宇宙戦艦	¥1,800
012	PT-5 プリンタ	¥49,800	042	GRC-12 ヘビーボクシング	¥4,800	073	GCT-16 3Dシューティング	¥1,800
013	CF-5/S (システムメディア)	10枚組 ¥28,000	043	GRC-14 リアルテニス	¥4,800	074	UCT-2 モグラたたき、キーボード練習	¥2,200
014	CF-5/B (プランクメディア)	10枚組 ¥13,000	044	GRC-15 ワードメイジ	¥4,800		シューティングゲーム(075~078)	
015	F005-CF-5/DBAS	¥4,800	045	GRC-16 ワンダーホール	¥4,800	075	STC-1 太陽系艦隊	¥5,200
016	DR-5 (データレコーダー)	¥12,800	046	GRC-17 アップルーン	¥4,800	076	STC-2 火星軌道上の勝利	¥5,200
017	LP-5×5 (プリンター用紙)	5本組 ¥4,500	047	GRC-18 アップアップバルーン	¥4,800	077	STC-3 オペレーションモール	¥5,200
018	FALC	¥9,800	048	GRC-19 マッピー	¥4,800	078	STC-4 コマンドチーム	¥5,200
019	FALC-II	¥10,800	049	GRC-21 ドリームショット	¥4,800	079	算数シリーズ1 数の考え方	¥6,800
020	BASIC-I	¥4,800	050	GRC-22 エスキモン	¥4,800	080	算数シリーズ2 計算入門	¥6,800
021	BASIC-G	¥9,800	051	GRC-23 ファニーマウス	¥4,800	081	漢字の練習 1年	¥3,800
022	BASIC-F	¥9,800	052	GRC-24 ジャンキョウ(麻雀ゲーム)	¥6,500	082	漢字の練習 2年~6年	¥5,800
023	P-EDITOR	テープ ¥1,000	053	AGC スーパーアドベンチャー	¥9,800	083	英語シリーズ1 アルファベットと数と色	¥8,500
024	P-EDITOR	ROM ¥10,500	054	AGT-1 おーいたすけてくれ(テープ)	¥4,800	084	英語シリーズ2 英語入門	¥8,500
025	M-EDITOR	¥9,800	055	AGT-2 にげろにげろにげろ(テープ)	¥4,800		●マニュアル	
026	M5 アンテナ切替スイッチ	¥1,200	056	GRC-B1 フルーツサーチ	¥2,800	085	パソコンアニメ入門(上)	¥980
027	M5 アンテナ接続ケーブル	¥500	057	GRC-B2 ドラゴンアタック	¥2,800	086	パソコンアニメ入門(下)	¥980
028	M5 カセットテープデッキ接続ケーブル	¥1,000	058	GRC-B3 ビットチェイサー	¥2,800	087	パソコンBASICで遊ぶ本	¥1,300
029	M5 電源ユニット	¥5,000		●ゲームカセット		088	M5 おもしろクリエイティブ	¥990
030	M5 プリンターケーブル	¥2,000	059	GCT-1 スーパーシューティング	¥1,800	089	M5 インターフェイス実戦テクニック	¥1,600
	●ゲームカートリッジ		060	GCT-2 ゴッドオブザシー	¥1,800	090	Basic-Iによるグラフィックシンセサイザー制御	¥200
			061	GCT-3 ソフトランニング	¥1,800	091	M-5 モニタハンドリングマニュアル	¥4,800

ソード代理店



ホリコワ

(株)堀剛コンピュータサービス

- 本社/〒130 東京都墨田区業平3-5-7 ☎(03)624-8500(FAX: (03)626-0850)
- 大手町店/〒100 東京都千代田区大手町2-6-2日本ビルディング1F ☎(03)270-8120(直通)
- 浜松町貿易センター店/東京都港区浜松町2-4-1世界貿易センタービル2F ☎(03)459-8831(FAX: (03)433-0630)
- 青森ビップスプラザ/〒030 青森県青森市長島2-13-3マツタビル2F ☎(0177)73-1335(FAX: (0177)73-5154)

- 全国ネット送料当社負担。
- ハガキまたはTELにてお申し込み下さい。
- お支払いは分割払いでもお受け致します。

☎03-624-8500

藤田まで

パソコン人間の目を守る。

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れにくい画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

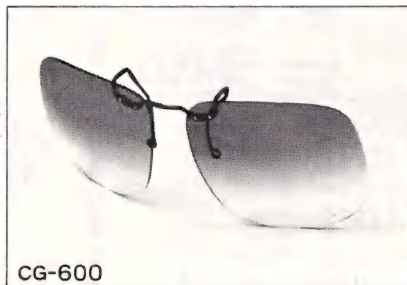
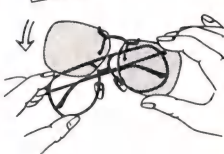
視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけられない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売

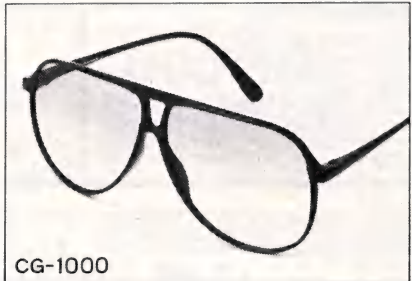


CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600 ¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

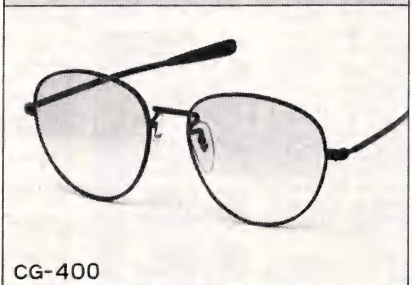
カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工學材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特徴です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000 ¥13,000を特別価格¥9,800(ハードケース付(送料込))

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400 ¥6,000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

- 郵便番号
- 住 所
- 氏名・捺印
- 年 齢
- TEL

CG-400, CG-1000 送いた
はCG-600 購入と明記
の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮
5丁目14-3
シーレックス
サンクラス
C G 産業部 M 係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお
支払い下さい。

seelex
株式会社 シーレックスサンクラス

本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

ドイはどこでもドイ価格

NEC PC-8801mkII SRモデル30
●モニター/サンヨー高解像ディスプレイ
●CMT-141L(ケーブル付)

25%引

標準価格 377,800円
279,800円

月々 **8,900円** × 23回
初回払 105,40円 | ボーナス時払 3万円 × 4回

富士通 FM-77 D2
●モニター/NECパソコンテレビ
●C14N-26PV

27%引

標準価格 317,800円
229,000円

月々 **6,400円** × 23回
初回払 6,772円 | ボーナス時払 3万円 × 4回

SHARP X1 turbo CZ852
●モニター/CZ8500

標準価格 407,800円
通販特価

NEC PC-9801mkII
●モニター/サンヨー高解像ディスプレイ
●CMT-141L(ケーブル付)

22%引

標準価格 534,800円
415,000円

月々 **9,700円** × 35回
初回払 11,120円 | ボーナス時払 3万円 × 6回

富士通 FM-NEW7
●モニター/NECパソコンテレビ
●C14N-26PV

33%引

標準価格 189,600円
126,000円

月々 **6,200円** × 23回
初回払 7,680円 | なし

シャープ MSX パソコン CF3000
●モニター/2000文字 RGB
DM-405

34%引

標準価格 152,600円
99,800円

月々 **4,900円** × 23回
初回払 6,368円 | なし

●プリンター

ロジック・サーマルプリンター
KP-1000 標準価格 48,000円 **19,800円** 58%引

ブラザー ドットプリンター
M1009X 標準価格 56,300円 **41,500円** 26%引

ブラザー 熱転写プリンター
HR-6X 標準価格 56,300円 **41,500円** 26%引

NEC 26ドット漢字プリンター
PC-PR104 標準価格 148,000円 **大特価**

NEC 24ドットカラー漢字プリンター
PC-PR201CL 標準価格 328,000円 **大特価**

EXA 24ドット熱転写漢字プリンター
LPR-24T 標準価格 158,000円 **118,000円** 25%引

●フロッピー

ロジックインターフェース・ケーブルセット
K305FM 標準価格 145,800円 **89,800円** 38%引

ロジック
K305PC ケーブル 標準価格 133,000円 **89,800円** 32%引

TEAC 増設フロッピー
PC8801 マークII用 標準価格 60,000円 **38,000円** 36%引

●タイプライター

ブラザー 電子タイプライター
エレクトラ25 標準価格 71,000円 **59,000円**

ブラザー電子タイプライター

エレクトラ40 標準価格 89,800円 **74,800円**

ブラザー 電子タイプライター

エレクトラ50 標準価格 99,800円 **83,000円**

ブラザー 電子タイプライター

エレクトラ60 標準価格 114,000円 **94,800円**

ブラザー 電子タイプライター

CE-70 標準価格 169,000円 **141,000円**

ブラザー 電子タイプライター

FP-41 標準価格 54,800円 **45,800円**

ブラザー 電子タイプライター

FP-44 標準価格 69,800円 **58,000円**

●モニターテレビ

シャープ CV-12P112型 ドットピッチ 0.28 高解像 4050文字
(標) 118,000円 (売) 96,000円 クレジット(月) 4,700円 × 23回 (初) 6,922円

シャープ CV-14P114型 ドットピッチ 0.31 高解像 4050文字
(標) 128,000円 (売) 105,000円 クレジット(月) 5,200円 × 23回 (初) 6,404円

シャープ 14M-522C14型 ドットピッチ 0.39 高解像 4050.2000文字
(標) 99,800円 (売) 81,800円 クレジット(月) 4,000円 × 23回 (初) 6,260円

シャープ CV-14D114型 ドットピッチ 0.39 高解像 4050.2000文字
(標) 108,000円 (売) 88,000円 クレジット(月) 4,300円 × 23回 (初) 6,296円

※注：(標) = 標準価格 (月) = 月々の支払い金額
(売) = 売価 (初) = 初回支払い金額

暮らしの

SHARP ワープロ
WD-500 標準価格 330,000円
248,000円
月々 **7,300円** × 23回 初回払 9,192円 | ボーナス時払 3万円 × 4回

SHARP ワープロ
WD-100 標準価格 148,000円
126,000円
月々 **6,000円** × 23回 初回払 8,900円

富士通 ワープロ
オアシスライト 標準価格 220,000円
178,000円
月々 **5,500円** × 23回 初回払 6,204円 | ボーナス時払 2万円 × 4回

カメラ・ビデオ・ラジカセ・ウォークマン・パソコン・テレビ・家電器具 / 全商品がお買得な大率仕値!!

カメラのドイ

新宿西口1号店 / ☎(03)344-2310 新宿西口2号店 / ☎(03)348-2241

ローン特価でクレジット…… お支払いはお得で便利な分割払いをおすすめします。

お支払いは… **月々3,000円から**

- 支払方法など、詳細は係員にお問合わせ下さい。ご連絡は下記「通販係」まで。
- なお、ハガキによるお申込み、お問合わせは、係員よりご連絡させていただきます。
- 上掲クレジットの支払方法、支払金額は、ご相談のうえ変更もいたします。
- 当店では、各種クレジットカードの取扱いもいたしております。

HITACHI MSX
パソコンMB-H2
●モニター/2000文字RGB
DM-405

標準価格151,600円
99,800円

月々**4,900円**×23回
初回払 6,368円 なし

SONY MSX
パソコンHB-101

標準価格26,800円
通販特価

月々**4,300円**×9回
初回払 4,965円 なし

NEC PC-6601 SR
●モニター/PC-PV151

標準価格249,800円
通販特価

Canon MSX
パソコンVC-20

標準価格64,800円
通販特価

月々**5,700円**×9回
初回払 6,200円 なし

SHARP MZ-1500
●モニター/2000文字RGB
DM-405

37%OFF
標準価格157,600円
108,000円

月々**5,300円**×23回
初回払 7,572円 なし

TOSHIBA MSX
パソコンHX-21
(日本語ワープロソフト内蔵)
●モニター/2000文字RGB
DM-405

33%OFF
標準価格152,600円
101,800円

月々**5,000円**×23回
初回払 6,380円 なし

中に三ニOA

今、話題のOA関連商品が多数揃えてあります。お得な奉仕値。

Canon パーソナルワープロ
PW-10
標準価格148,000円
129,800円

月々**5,900円**×23回
初回払 7,644円 なし

Canon タイプスター
TS-5
標準価格54,800円
49,500円

月々**4,600円**×11回
初回払 4,701円 なし

Canon ミニコピア
PC-12
標準価格198,000円
172,000円

月々**5,200円**×23回
初回払 6,168円
ボーナス時払2万円×4回

Canon ミニワープロ
CM-3
標準価格189,000円
169,000円

月々**6,200円**×23回
初回払 6,984円
ボーナス時払1万円×4回

Canon タイプスター
TS-6
標準価格69,800円
60,700円

月々**5,600円**×11回
初回払 6,314円 なし

NEC ワープロ「文豪」
NWP-5N JIS配列
標準価格398,000円
大特価
ローンOK!

brother ビワード
標準価格88,000円
59,800円

月々**5,500円**×11回
初回払 6,336円 なし

Canon ミニコピア PC-22
標準価格248,000円
215,000円

月々**5,700円**×23回
初回払 6,688円
ボーナス時払3万円×4回

全国発送 お申し込み、お問い合わせは、お電話かおハガキでご連絡ください。

受付時間/午前10時～午後6時まで

〒150 東京都新宿区西新宿1-15-4
新宿西口1号店 3階 (担当) 相良

電話 **(03) 344-2310**

●現金銀行振込先/三菱銀行渋谷支店 ⑤5919248

- 商品は、指定銀行への代金振込み後に発送します。
- 送料は、お買い上げ40,000円以上の場合は無料。以下
- の場合は1,000円の送料を申し受けます。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 5	金額	51,961	億	千	百	十	万	千	百	十	円
加入者名	株式会社 電波新聞社											
払込人住所氏名	* (郵便番号)											
料 金	払込み											
備 考	特 殊 同											
受付局日附印	読者整理番号											

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵 政 省)

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5	金額	51,961	億	千	百	十	万	千	百	十	円
加入者名	株式会社 電波新聞社											
払込人住所氏名	* (郵便番号)											
備 考	受付局日附印											

切取らないで郵便局にお出しください。
記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

電波新聞社出版物一覧

59, 12現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究・ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (1)	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (2)	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (3)	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (4)	1,400円	〒300円	マイコンパソコン入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
PC-9801E/F MSDOS入門	1,800円	〒300円	PC-9801E/F 活用研究	1,500円	〒300円
PC-8801mkII マシン語入門	1,500円	〒300円	マイコンO A用語辞典	2,300円	〒250円
dBASE II 解体新書	1,800円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
FM-11活用研究	2,000円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ-2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	日立B16/EX解体新書	1,800円	〒300円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-445-6111	関東総局	0273-26-3206	神戸支局	078-391-5885
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	0542-54-6405	広島支局	082-228-5581
西部本社	092-431-7411	新潟支局	0252-45-2526	高松支局	0878-61-3111
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266	下関支局	0832-67-7478
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661	熊本支局	096-380-7500
仙台支局	0222-22-7211	京都支局	075-22-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

◆ 定期購読 ● 直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。
スピーディーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また、ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電 気 店	¥ 14,400	マ イ コ ン	¥ 6,240
AudioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,560
季刊OA情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 5,100
		OAパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

- ①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
- ②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
- ③電気店は13冊分の購読できます。
- ④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆ 確実な振替口座を利用してご送金下さい ◆

送金手数料が不要で、確実な郵便振替で送金をお願い申し上げます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要な金額と共にご提出ください。

- ①購読申込書に必要な事項を記入ください。なお1年間、或は2年間購読かはつきりご記入ください。
- ②払込通知票、払込票に送金合計金額と住所、氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナをご記入下さい。
- ③弊社への御意見・御希望がございましたら、通信欄へご記入下さい。
- ④すべて記入が終了しましたら、案内文のみ切り離して郵便局窓口金額を添えて提出してください。

振替によるご送金は、着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みください。
お急ぎの場合は、現金書留に、右購読申込書を同封してご送金ください。

(電 報 新 聞 社 の 定 期 刊 行 物)

だれにも出来る—定価 630 円 千100円

月 刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌

月 刊 電気店

定価1,200 円
千105円

音と映像のクリエイトマガジン

月 刊 AudioVideo

定価 600円 千90円

マイクロコンピュータがわかる雑誌

月 刊 マイコン

定価 530円
千135円

わかる / 動かせる / プログラムが組める雑誌

月 刊 BASIC Magazine

定価 350円
千75円

ビジネスマンのための情報誌

月 刊 OAパソコン

定価 530円
千80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル

季 刊 OA情報

定価1,800円
千350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要の方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購 読 申 込 書

昭和 年 月 日

定 期 購 読 誌 名	購 読 期 間	送 金 額 (送料当社負担)
郵 希 望 誌 ・ ソ フ ト テ ー プ 名	年 月 日 年 間	円
	冊 数	送 金 額 (送料共)
		円
		円
フリガナ	所 属 又 は 職 種	
通 付 先 住 所	電 話 番 号	性 別
フリガナ	電 話 番 号	男・女
通 付 先 氏 名	電 話 番 号	才
通 信 欄		

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵 政 省)

★プログラム投稿応募カード★

このカードは、プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

○

○

40
お貼り下さい

郵便はがき

1 4 1 - □ □

(受取人)

東京都品川区

東五反田 1-11-15

電波新聞社出版部

月刊マイコンBASICマガジン

編集部④行

マイコンBASICマガジン応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年令	才
住所	〒		
TEL番		応募年月日	年 月 日

住所 (ふりがな)	都・道 府・県	TEL	性別 ・性 別	男・女	年齢 ・年 齢
ご氏名 (ふりがな)	●ご職業 1. 学生 2. 会社員 3. 公務員 4. 自由業 5. その他() ●本誌をお求めになった書店名				
1週間に何時間マイコンを操作しますか? (時間 分)					
本誌を 毎月・ときどき・初めて買う 何人で読みますか()人					
●あなたのお気に入りをベスト3までご記入ください					
タイトル ① _____ メーカー _____ 機種 _____ ② _____ ③ _____ ④ _____ ⑤ _____					

月刊BASICマガジン④ マイコン愛読者カード

- 記事欄 ☐ OFコーナー ☐ BLACK BOX ☐ ワンテク ☐ 質問・感想

A full-page view of a blank sheet of graph paper. The paper features a uniform grid of small squares formed by light gray dashed lines. The grid covers most of the page, leaving narrow margins at the top, bottom, and sides. The background is white.

- | | | | |
|---|---|--------|-----|
| ● あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有・無) | 本体 | ディスプレイ | その他 |
| ● 今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を) | 本体 | ディスプレイ | その他 |
| ● 今月号でおもしろかった記事(本誌) | 第1位 | 第2位 | 第3位 |
| SUPER Softコーナーでは…… | 第1位 | 第2位 | 第3位 |
| ● 希望する記事内容は…… | ① プログラム・テクニックでは [] []
② マイコン本体、周辺機器では [] []
③ ソフトウェア紹介では (ヒテオゲーム含む) | | |
| ● 知っているフロッピー・ディスクのメーカーを3社までご記入ください | [1.] 2. 3. | | |
| ● フロッピー・ディスクをお使いのかたへ……使っているディスクのメーカー名をご記入ください | [] | | |

新入学セール

ミュージックシステム

YAMAHA YIS 503

YIS-503(本体).....64,800円
SFG-01(FMシンセサイザユニット).....19,800円
YK-10(ミュージックキーボード).....29,800円
RF-01(家庭用カラーTVアダプター).....7,800円
合計標準価格 122,200円

- 20回支払(ボーナス併用)例
月々3,000円 ⑤ 2万×3回
- 36回均等支払例 月々3,600円

ワープロシステム

東芝 HX-21

HX-21(本体).....79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ).....29,800円
HX-P550(ドットプリンタ).....84,800円
HX-P501(プリンターケーブル).....5,000円
HX-C800(データレコーダ).....12,800円
HX-T300(アンテナ切替器).....1,500円
合計標準価格 213,700円

- 20回支払(ボーナス併用)例
月々5,700円 ⑤ 3万×3回
- 48回均等支払例 月々4,900円

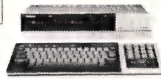
MSX

National CF-3000

ジョイスティックサービス

標準価格 79,800円

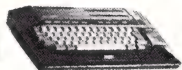
- 20回均等支払例 月々3,900円



SONY HB-101

標準価格 46,800円

- 10回均等支払例 月々4,200円



■本 体

メーカー名	型 番	標準価格	均等支払例
ナショナル	CF-1200	43,800円	4,100円×10回
三 洋	MPC-3	46,800円	4,200円×10回
キャノン	V-10	54,800円	3,700円×10回
三 洋	MPC-6	55,800円	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	59,800円	3,700円×15回
キャノン	V-20	64,800円	3,600円×15回
東 芝	HX-20	69,800円	4,300円×15回
日 立	MB-H2	79,800円	3,800円×20回
ビクター	HC-7	84,800円	4,000円×20回
パイオニア	PX-7	89,800円	4,400円×20回
ソニー	HB-701FD	148,800円	7,300円×20回

NEC

PC-8801mkⅡSR

PC-8801mkⅡSR modeⅢ0(本体).....258,000円
(ミニフロッピーディスクドライブ2台実装)
PC-KD851(ディスプレイ).....158,000円
合計標準価格 416,000円



- 20回支払(ボーナス併用)例
月々11,800円 ⑤ 6万×3回
- 48回均等支払例 月々10,100円

PC-8001mkⅡSR

PC-8001mkⅡSR(本体).....108,000円
PC-KD351(ディスプレイ).....99,800円
合計標準価格 207,800円



- 20回支払(ボーナス併用)例
月々5,700円 ⑤ 3万×3回
- 48回均等支払例 月々4,900円

PC-6001mkⅡSR

PC-6001mkⅡSR(本体).....89,800円
PC-KD252(ディスプレイ).....67,800円
合計標準価格 157,600円

- 20回支払(ボーナス併用)例
月々4,700円 ⑤ 2万×3回
- 48回均等支払例 月々3,700円

PC-6601SR

PC-6601SR(本体・キーボード).....155,000円
PC-TV151(ディスプレイ).....94,800円
合計標準価格 249,800円

- 20回支払(ボーナス併用)例
月々6,200円 ⑤ 4万×3回
- 48回均等支払例 月々5,900円



Mr. PC



富士通 FM-NEW7

MB25015(本体).....99,800円
MB27343(14インチカラー-CRT).....67,800円
MB26512(カラー-CRTケーブル).....1,800円
MB27501(データレコーダ).....12,800円
合計標準価格 182,200円

- 20回支払(ボーナス併用)例
月々4,100円 ⑤ 2.5万×3回
- 48回均等支払例 月々3,800円



FM-77/4

MB25260(本体).....238,000円
MB27331(14インチカラー-CRT).....109,800円
合計標準価格 347,800円

- 20回支払(ボーナス併用)例
月々9,300円 ⑤ 5万×3回
- 48回均等支払例 月々8,100円

SHARP X1turbo



CZ-852C(本体・モデル30).....278,000円
CZ-850D(15インチカラーディスプレイテレビ).....129,800円
合計標準価格 407,800円

- 20回支払(ボーナス併用)例
月々11,300円 ⑤ 5.5万×3回
- 48回均等支払例 月々9,400円

MZ-1500

MZ-1500(本体).....89,800円
14M-511B(14インチカラーディスプレイ).....59,800円
合計標準価格 149,600円

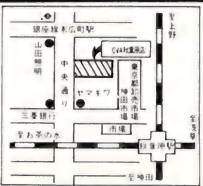
- 20回支払(ボーナス併用)例
月々4,000円 ⑤ 2万×3回
- 48回均等支払例 月々3,400円

パソコンのことならハードからソフトまで何でも揃う。

CVA秋葉原店

●パソコン教室開催中
(電話でお問い合わせ下さい)

●年中無休
●営業時間 / 10:00AM~8:00PM
〒101 東京都千代田区外神田 4-4-2
TEL 03(258)3711



お申し込みはコレクトコール106番で!!

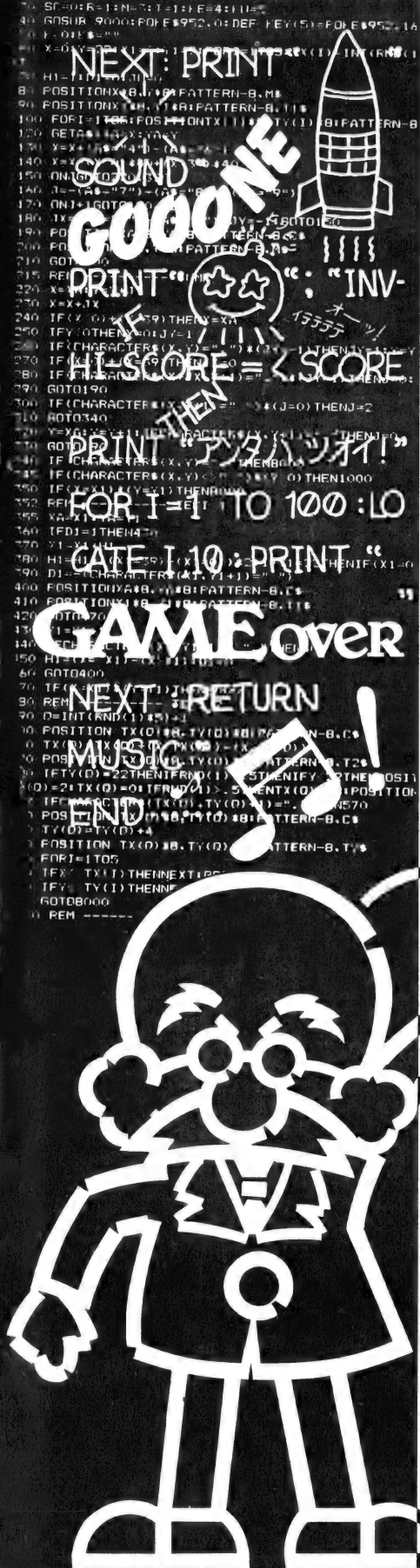
* 都内の方はコレクトコールできません。

東京 03(258)3710(代)

マイコンベシク係まで。受付時間 10:00AM~8:00PM

資本金 115億7,629万円 売上高 6,951億円(昭和59年2月現在)

ジャスコ株式会社CVA事業部



NEXT: PRINT

GOOOD

PRINT

SCORE = < SCORE

PRINT "アンタハッオイ!"

FOR I=1 TO 100:LO

GATE I 10:PRINT "

GAME over

NEXT: RETURN

END

本コーナーは、ロードがしやすい、短く、しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には、プログラムを実行させるときの注意点や、プログラムの内容、プログラムの改造方法などが紹介されていますから、よく読んでください。

また、"CHECKER FLAG"というコーナーがあり、デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。ロガ悪い人なので、かなりキツイこともいっていますが、自分でプログラムを作ったり、これから作ろうとしている人には役立つでしょう。なお、このコーナーに、自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年齢・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)を原稿にかならず書いてください。

また、プログラムの説明を 400字つめの原稿用紙 2 枚～ 4 枚くらいに

まとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた、③操作方法④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。⑦使用機種名、⑧言語、モード(例 N88SR ベーシック)、ページ等⑨メモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは、できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピー・ディスクによる投稿も可。

内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。

編集部★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

BM-Jr/LII 2
PC-6001
PC-2001

BM-LIII mkII
PC-8001 mkII

C 1
PC-8801 mkII

コモデル64
PC-9801 E F

FM-7 77
びゅう太

FP-1100
RX-78

JR-100
S 1

JR-200
SC-3000

JX
SMC-777

N 5
VIC-1001

MAXMACHINE
XI C D

MSX
JR-800

MZ-700 1500
PC-8201

MZ-800 2000
FX-702P

MZ-2200
PB-100

PASOPIA 5
PC-1245

PASOPIA 7
PC-1500

バルボス

VALBOS

平田マモル


●STORY

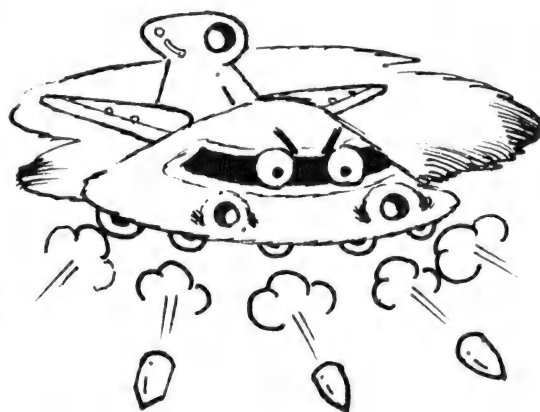
デビットは、いつものように土曜の夕方を、アーケード・ゲームで楽しんでいた。その日は調子がよく、スコアは、すでにハイ・スコアを2倍以上上まわっていた。しかし、とつぜんアーケード・マシンが狂い始め、画面が止まってしまった。

そして、デビットがのぞきこむように画面を見た瞬間、アーケード・マシンは、デビットをのみこんでしまったのであった。

デビットはプログラムの中に入ってしまったのだ。そこでデビットは、ゆいいつの味方ゼロスに乗り込み、脱出をはかるのであった。

●RUN

プログラムリストをインプットしたら、RUNしてください。タイトル、キャラクタの名前が表示されるので、適当なキーを少々長めに押してください。アーケード・マシンとデビットが表示されて、デビットがゴクッという音とともに飲みこまれます。そして、ゲーム開始です。キー操作は、 **RETURN** で左右に動き、スペース・キーで玉を発射します。



登場キャラクタの紹介をします。

バルシー…プログラマーのバグへの憎しみがこめられている、オーラ集合板。回転しながら、向ってくる。弾を反射するため、破壊不可能。

ブローン…球状の物体。急速に飛んできて、爆発と同時に五つのチップを扇状に放出する。爆発前に射ち落とすか、爆発後チップとチップの間にゼロスをすべりこませないと、生存は難しい。

●LAST

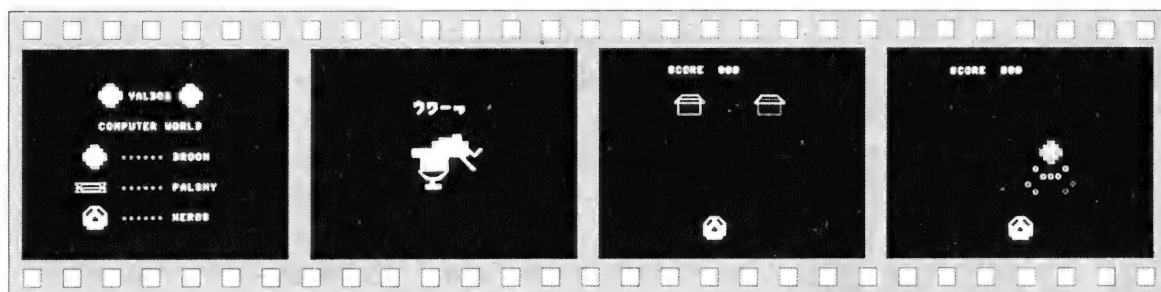
例のごとく、あるゲームをシミュレートしたプログラムです。84年4月号の「テラズ」とプログラムをつけると、おもしろいと思います。

参考 ゼビウス by namco

C H E C K E R F L A G

編：Jrでもキャラを大きくすれば、ゲームに迫力がですな。

Dr.D：うむ、だがスピードが遅くならんように、注意しなければいかな。ON GO TOは使いやすいが、乱用すると、スピードが遅くなるので、要注意だ。



〈写真1〉独特な動きをみせる登場キャラクタ

〈写真2〉アーケード・マシンにのみこまれる！

〈写真3〉上空より敵機飛来！ 応戦せよ！！

〈写真4〉ブローンから扇状にチップが放出だ！

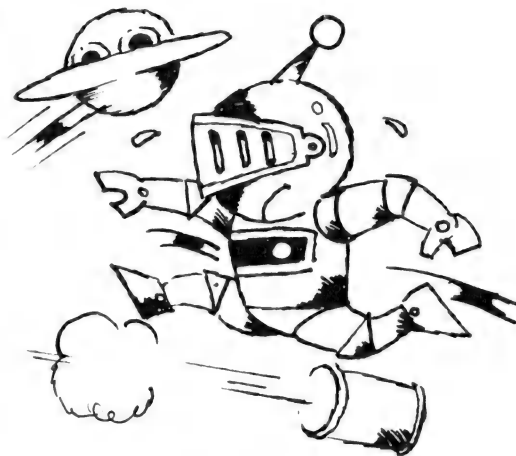

```

10 REM 000 影のバス 000
20 CLEAR :RANDOMIZE :DIM P$(4):DIM C$(4):DIM Q$(2)
30 LET X=15:LET Y=0:LET S=0:LET L=1:LET M=0:LET P=0:LET D=1
40 LET C$(1)=CHR$(32,32,32,32,$A,8,8,8,8,32,32,32,32,$A,8,8,8,8,32,32,32,32)
50 LET C$(2)=CHR$(32,$A,8,32,$A,8,32)
60 LET C$(3)=CHR$(32,$FC,$FC,$A,8,8,8,32,$60,32,$A,8,8,8,$FC,32,$FD)
70 LET C$(4)=CHR$(32,$86,32,$A,8,8,8,$85,$97,$85,$A,8,8,8,32,$86,32)
80 LET X$=CHR$(32,$FF,$FD,$A,8,8,8,$FE,$93,$FE,$A,8,8,8,1,$A,$9D,1,1)
90 LET U$=CHR$(1,$C,$9D,1,3,$A,8,8,8,$9D,$60,$9D,$A,8,8,8,1,8,$9D,1,6)
100 LET P$(1)=CHR$(32,$F9,$F9,$F9,$F9,$A,8,8,8,$FD,$F9,$F9,$FC)
110 LET P$(2)=CHR$(32,$85,$85,$85,$85,$85,$85,$85)
120 LET P$(3)=CHR$(32,$FC,$FC,$FC,$FC,$A,8,8,8,$F6,$F6,$F6,$F6)
130 LET Q$(1)=CHR$(32,$F,$A,$6F):LET Q$(2)=CHR$(32,$F,$A,8,8,$6F)
140 LET A$=CHR$(32,$84,$85,$85,$83,$A,8,8,8,$86,32,32,$86,$A,8,8,8)
150 LET B$=CHR$(32,$81,$85,$85,$82):LET P$(4)=A$+B$
160 CLEAR :LET CURSOR=10,2:PRINT U$:TAB(11):U$:LET CURSOR=14,3:PRINT "VALBOS"
170 LET CURSOR=10,7:PRINT "COMPUTER WORLD":LET CURSOR=8,10:PRINT U$:LET CURSOR
=8,13:PRINT X$
180 LET CURSOR=13,11:PRINT "..... BROODN":LET CURSOR=13,15:PRINT "..... PALSH
Y":LET CURSOR=13,19:PRINT "..... XEROS"
190 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=7,14:PRINT C$(1):LET CURSOR=7,14:PRINT P$(I):MUSIC
P2P1R:NEXT I
200 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 190
210 CLEAR :GOSUB 300
220 LET CURSOR=17,8:PRINT CHR$(32,$95,1,3,$A,8,8,8,1,7,$60,$F1,$A,8,8,8,1,1,1,$A,$F
2,$A,8,8,$90)
230 MUSIC P7R:LET CURSOR=17,7:PRINT "?":MUSIC P7R:LET CURSOR=17,7:PRINT "300
240 LET CURSOR=17,8:PRINT CHR$(32,$F,$A,1,3,$A,8,8,8,1,7,$60,$60,$91,$A,8,8,$8C,$8E
)
250 LET CURSOR=15,6:PRINT "??-?":MUSIC P4R
260 MUSIC P2R:LET CURSOR=15,6:PRINT "300
270 LET CURSOR=17,7:PRINT CHR$(32,$92,$A,8,8,8,1,$C,$60,$85,$A,8,8,8,$60,1,5):MUSIC
P1R:LET CURSOR=17,7:PRINT "300
280 LET CURSOR=15,8:PRINT CHR$(32,$FD,$92,$A,8,$60):MUSIC P1R:LET CURSOR=15,8:PRINT "300
290 LET CURSOR=15,7:PRINT "??-?":MUSIC P0DT171717:GOTO 330
300 LET CURSOR=15,9
310 PRINT CHR$(1,$F,1,$F,1,$F,$A,8,8,8,$F5,$60,1,9,$A,8,8,8,$8C,$89,$8D,$A,8,8
,$F7)
320 RETURN
330 MUSIC P7RP7R:LET CURSOR=10,8:PRINT "SCORE ":S;"00":LET CURSOR=X,20:
PRINT X$:
340 LET V=2:LET U1=INT(RND(18))+6:LET U2=INT(RND(18))+6
350 IF (U2>U1-4)*(U2<U1+4) THEN LET U2=U1+4
360 LET A=ASC(INKEY$)
370 IF A=3 THEN MUSIC P0DT19:ON L GOTO 660,680
380 IF (A=13)*(X<23) THEN LET B=1:LET CURSOR=X,20:PRINT C$(2):LET X=X+B:LET C
URSOR=X,20:PRINT X$
390 IF (A=91)*(X<5) THEN LET B=-1:LET CURSOR=X+2,20:PRINT C$(2):LET X=X+B:LET C
URSOR=X,20:PRINT X$
400 IF L=1 THEN GOTO 420
410 FOR I=0 TO 9-M:NEXT I:ON L GOTO 420,500,540,560,580
420 LET CURSOR=U1,V:PRINT C$(1):LET CURSOR=U2,V:PRINT C$(1)
430 LET V=V+1:LET CURSOR=U1,V:PRINT P$(D):LET CURSOR=U2,V:PRINT P$(D)
440 LET D=D+1:IF D=5 THEN LET D=1
450 IF V=20 THEN LET CURSOR=U1,V:PRINT C$(1):LET CURSOR=U2,V:PRINT C$(1):LET P
=P+1:GOTO 470
460 GOTO 360
470 IF (U1>X-4)*(U1<X+3)+(U2>X-4)*(U2<X+3) THEN GOTO 630
480 IF P>4-M THEN LET L=2:LET P=0:LET M=M+.45:GOTO 340
490 GOTO 340
500 LET CURSOR=U1,V:PRINT C$(1):LET V=V+2:LET CURSOR=U1,V:PRINT U$
510 IF V=10 THEN LET CURSOR=U1,V:PRINT C$(1):LET L=3:MUSIC P0DT18B:GOTO 530
520 GOTO 360
530 LET CURSOR=U1-1,V+3:PRINT Q$(1):LET CURSOR=U1+3,V+3:PRINT Q$(2):LET CURSOR
=U1+1,V+4:PRINT CHR$(32,$F):GOTO 360
540 LET L=4:LET CURSOR=U1-1,V+3:PRINT C$(1):LET CURSOR=U1+1,V+3:PRINT C$(1)
550 LET CURSOR=U1-2,V+5:PRINT Q$(1):LET CURSOR=U1+4,V+5:PRINT Q$(2):LET CURSOR
=U1+1,V+6:PRINT CHR$(32,$F):GOTO 360
560 LET L=5:LET CURSOR=U1-2,V+5:PRINT C$(1):LET CURSOR=U1+3,V+4:PRINT C$(1):LE
T CURSOR=U1+1,V+6:PRINT " "
570 LET CURSOR=U1-3,V+7:PRINT Q$(1):LET CURSOR=U1+5,V+7:PRINT Q$(2):LET CURSOR
=U1+1,V+9:PRINT CHR$(32,$F):GOTO 360
580 LET L=1:LET CURSOR=U1-3,V+7:PRINT C$(1):LET CURSOR=U1+4,V+7:PRINT C$(1):LE
T CURSOR=U1+1,V+9:PRINT " "
590 LET CURSOR=U1-6,V+11:PRINT CHR$(32,$F):LET CURSOR=U1+8,V+11:PRINT CHR$(32,$F):
LET CURSOR=U1-3,V+12:PRINT CHR$(32,$F)
600 LET CURSOR=U1+1,V+12:PRINT CHR$(32,$F):LET CURSOR=U1+5,V+12:PRINT CHR$(32,$F):
610 LET CURSOR=U1-6,21:PRINT " ":LET CURSOR=U1-3,22:PRINT " "
620 IF (X=U1+2)*(X=U1-2)*(X=U1-9)*(X=U1+9) THEN LET L=1:GOTO 340
630 FOR I=0 TO 5:LET CURSOR=X,20:PRINT C$(3):MUSIC P1T1DU1=
640 LET CURSOR=X,20:PRINT C$(4):MUSIC P1T1U1U4:NEXT I:LET CURSOR=X,20:PRINT C
$(1)
650 LET CURSOR=X+1,21:PRINT "X":MUSIC P4R:LET CURSOR=X+1,21:PRINT "+":MUSIC P7
R:GOTO 30
660 IF (X>U1-1)*(X<U1+3)*(X=U2-1)*(X<U2+3) THEN MUSIC Q2P0U1#3:GOTO 420
670 GOTO 420
680 IF (L=2)*(X=U1-1)*(X<U1+2) THEN LET S=S+6
690 LET CURSOR=16,0:PRINT S;"00":LET CURSOR=U1,V:PRINT C$(1):LET L=1:GOTO 340
700 REM PROGRAM BY MAMOL,HIRATA

```

メガ JR-MEGA フォース FORCE

浜道 裕司



このゲームは、82年10月号のVIC用「メガフォース」を参考に作りました。

遊びかた

“×”を操作し“∞”, “X”, “◆”, “回”をミサイルで消去させ, “回”, “∞”, “◆”, “回”をJUMPして, 永遠にひたすら走れ!

ほぼオリジナルと同じ作品になっていると思います。

CHECKER FLAG

編: VICのゲームを参考にしてるそうです。

Dr.D: Jrユーザーも, よくガンバツとなるな。

感心するばかりだ。

VICのゲームの動きを, そっくりJrにというのは, なかなかたいへんだな。そこを, この作品はうまくまとめあげている。

編: キャラクタもシンプルですが, ゲームのおもしろさは十分に伝わってきますね。

影: キャラクタに凝らなくても, おもしろいゲームは, やっぱりおもしろい!!

ゲームについて

KEY操作

スペース・キー: × のJUMP

L: 右へミサイル

O: 斜めミサイル

I: 上へミサイル

(注) ミサイルの連続発射不可

ゲーム・オーバー

① “×”が“回”, “∞”, “◆”, “回”を飛びこせないとき。

JUMPするタイミングは, むずかしい。

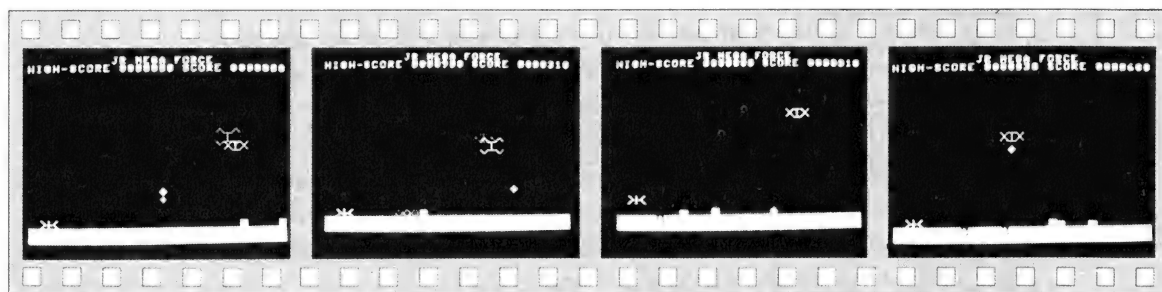
② ミサイルが“回”に当たり, スコアがマイナスされて0未満になったとき。

表示はマイナス値になりません。

プログラムについて

すべてサブ・ルーチン化しているので, 説明しなくともわかってくださると思います, 省略します。

サウンド関係は, 好きなように組込んでみてください。



《写真1》敵機の攻撃がはじまる。◆を投下する

《写真2》前方の敵にはミサイル弾を放つ!

《写真3》ジャンプで敵をよけることもできる

《写真4》ズバリ, 当た〜り!!

JR-MEGA FORCEのプログラム・リスト

```

10 REM ** JR MEGA FORCE **
20 REM -- INIT --
30 DIM F1$(3)
40 LET F1$(1)=CHR$(#93,#99,#95,#8,#8,#10,#91,#88,#91)
50 LET F1$(2)=CHR$(#91,#99,#91,#8,#8,#10,#93,#88,#93)
60 LET F1$(3)=CHR$(32,32,32,8,8,8,10,49,3,488,#93)
70 LET F2$(3)=CHR$(32,32,32,8,8,8,10,32,32,32)
80 LET F3$(3)=CHR$(32,32,32,8,8,8,10,32,32,32)
90 LET F4$(3)=CHR$(32,32,32,32,32,32)
100 LET F5$(3)=CHR$(32,32,32,32,32,32)
110 LET S1=0:LET P=F3000:LET U=P
120 REM U$ "" THEN GOTO 200
130 POW=U:VAL(U)
140 LET M=U:1:GOTO 120
150 DATA CE-03:80,06,40
160 DATA AE-81:07,00,08
170 DATA SA-26:F8,86,20
180 DATA B7:03:F9,39,*
190 DATA -- START --
200 REM -- START --
210 LET F1=1:LET K9=2
220 LET M1=1:LET V1=5
230 LET M1=1:LET U1=1
240 LET M2=X1+1:LET V2=V1+2
250 LET M3=1:LET V3=0
260 LET B1=0:LET B2=0:LET B3=0:LET B4=0:LET E=0:LET S=0
270 CLEAR
280 LET CURSOR=10,0
290 PRINT "JR MEGA FORCE"
300 PRINT "HIGH SCORE "
310 PRINT RIGHT$(STR$(S1+10000000),7)
320 LET CURSOR=19,1
330 PRINT "SCORE 00000000"
340 LET CURSOR=0,21
350 FOR I=0 TO 63
360 PRINT CHR$(#90);
370 NEXT I:LET F2=0
380 REM -- MAIN LOOP --
390 LET E=0
400 LET S=0
410 GOSUB 610
420 GOSUB 810
430 GOSUB 492
440 GOSUB 1080
450 GOSUB 1010
460 GOSUB 950
470 IF E=0 THEN GOTO 391
480 GOTO 1150
490 REM -- GOTO DISPLAY --
500 LET CURSOR=X1,V1:PRINT F1$(3)
510 IF INT(RND(2))=0 THEN GOTO 450
520 LET U1=INT(RND(3)-1)
530 LET X1=X1+U1:LET V1=V1+U1
540 IF X1<3 THEN LET X1=3
550 IF X1>28 THEN LET X1=28
560 IF V1<3 THEN LET V1=3
570 IF V1>15 THEN LET V1=15
580 LET CURSOR=X1,V1:PRINT F1$(1)
590 REM -- F1 --
600 REM -- F2 --
610 REM -- F3 --
620 LET CURSOR=X2,V2:PRINT F2$
630 CALL P
640 LET CURSOR=X2,V2:PRINT F3$
650 LET CURSOR=X2,V2:PRINT F4$
660 LET CURSOR=X2,V2:PRINT F5$
670 LET W=INT(RND(20))+1
680 IF W<2 THEN GOTO 602
690 LET CURSOR=31,20:PRINT MID$(F4$,W,1)
700 RETURN
710 REM -- INKEY --

```

```

720 LET M=INKEY$
730 LET K9=1:IF K9<0 THEN LET K9=0
740 IF M=" " THEN LET X3=-1:GOTO 802
750 IF M="L" THEN LET B1=1:LET B2=0:LET B3=1:LET B4=0:GOTO 690
760 IF M="R" THEN LET B1=0:LET B2=1:LET B3=0:LET B4=1:GOTO 690
770 IF M="I" THEN LET B1=1:LET B2=1:LET B3=1:LET B4=1:GOTO 690
780 GOTO 802
790 REM -- FIRE --
800 IF V2<0 THEN GOTO 802
810 IF V2<0 THEN GOTO 802
820 LET CURSOR=B1,B2:LET M=CURSOR:PRINT CHR$(#94);
830 IF M=CHR$(#90) THEN LET S=S+1:GOTO 790
840 IF M=CHR$(#90) THEN LET S=S+1:GOTO 790
850 IF M=CHR$(#97) THEN LET S=S+1:LET V2=V1+2:GOTO 790
860 IF M=CHR$(#90) THEN GOTO 790
870 LET CURSOR=X1,V1:PRINT F1$(3):LET S=S+3000
880 LET V1=V1+1:LET V2=V2+1:LET V3=V3+1:LET V4=V4+1
890 LET CURSOR=B1,B2:PRINT "LET B1=B1+1:LET B2=B2+1:IF B1<3 THEN IF B2<4
900 LET K9=4
910 REM -- OVER JG --
920 REM -- OVER JG --
930 FOR I=2 TO 3
940 LET CURSOR=1,V3+1
950 IF CURSOR=CHR$(#97) THEN LET E=1
960 IF V3=0 THEN GOTO 900
970 LET CURSOR=1,20
980 LET CURSOR=1,20
990 IF M=CHR$(#90) THEN LET S=S+10
1000 IF M=CHR$(#90) THEN LET S=S+30
1010 IF X3=1 THEN IF V3=19 THEN IF M=" " THEN LET E=1
1020 NEXT I
1030 IF X3=-1 THEN GOTO 946
1040 IF V3<19 THEN GOTO 946
1050 LET CURSOR=4,20
1060 IF CURSOR=" " THEN GOTO 946
1070 LET E=1
1080 RETURN
1090 SCORE DISPLAY --
1100 REM -- GOTO 1002
1110 LET S2=S+3
1120 IF S2<0 THEN LET E=1
1130 LET CURSOR=25,1
1140 PRINT RIGHT$(STR$(S2+10000000),7)
1150 RETURN
1160 REM -- CAP UP DOWN --
1170 IF E<0 THEN GOTO 1072
1180 LET CURSOR=X3,V3:PRINT F3$
1190 IF V3=V2+2
1200 IF V3=0 THEN LET V3=20:LET X3=0
1210 IF V3=20 THEN LET V3=18:LET X3=1
1220 LET CURSOR=X3,V3:PRINT F2$
1230 RETURN
1240 REM -- F1, U DOWN --
1250 IF INT(RND(5))=0 THEN GOTO 1140
1260 LET CURSOR=X2,V2:PRINT
1270 LET V2=V2+1
1280 LET CURSOR=X2,V2:PRINT CHR$(#97);
1290 IF V2=21 THEN LET V2=V1+2:LET V2=X1+1:GOTO 1120
1300 RETURN
1310 REM -- GAME OVER --
1320 IF S1<2 THEN LET S1=S2
1330 LET CURSOR=1,1
1340 LET CURSOR=X1,V1:PRINT F1$(3)
1350 LET CURSOR=X1,V1:PRINT F2$
1360 PRINT "GAME OVER"
1370 LET CURSOR=11,12
1380 PRINT "REPLAY? Y/N"
1390 LET M=INKEY$
1400 IF M="Y" THEN RETURN
1410 IF M="N" THEN GOTO 1230
1420 CLEAR
1430 RETURN
1440 END

```

★さて、問題です。人間1人当たりの価値はいくらくらいでしょう。影さん、わかるかな？(静岡県浜松市・BB 15才)……【影：か〜んたん。人は英語でマンというから、1人なら1マン。つまり1万円さ。ど〜だ??】

鳥の人/ ヘリコプター

めぞん一刻

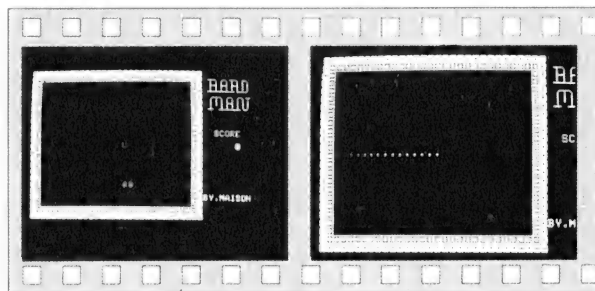
❖鳥の人

ストーリー

あなたはヘジテの飛行ガメに乗り、玉虫の子を取り返しにきたナウジコの乗るメーベを打ち落としてください。

遊びかた

メーベが上下左右からでてくるので、8246(上下左右の順)で飛行ガメをうまくあやつり、カーソルの↑↓←→で銃を使い、うち落とします。



《写真1》Uが飛行ガメ、
○○がヘジテだ

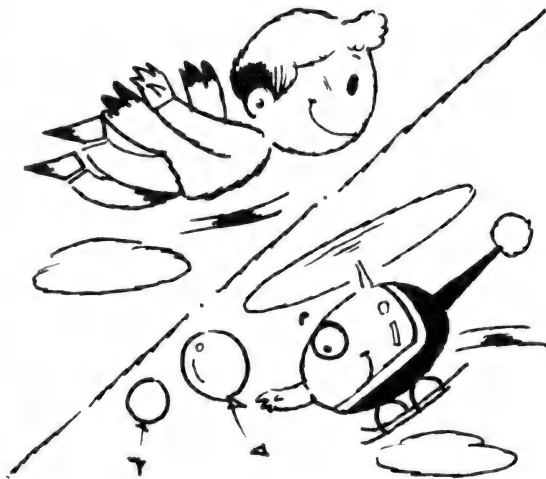
《写真2》銃を発射してヘ
ジテをやっつけろ!

❖ヘリコプター

遊びかた

ヘリコプターに乗り、赤い風船を割ってください。ヘリコプターは風に流されて、右から左に動いています。

スペース・キーで右に動き、シフト・キーでホバ



ング、コントロール・キーでミサイルの発射です(ホバリングしないと、ミサイルは発射できません)。

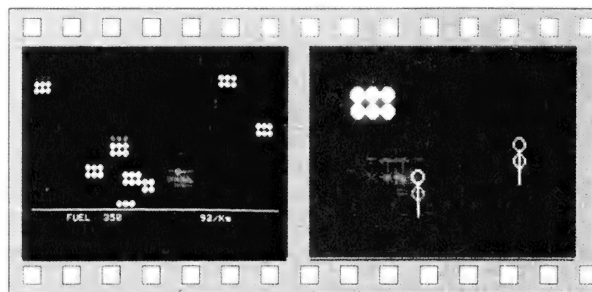
ルール

- ① FUELが0で、ゲーム・オーバー
- ② ミサイルを発射すると、FUELが5減る
- ③ ミサイルが風船に当たると、FUELが30増える
- ④ 雲の上のプロペラがぶつかると、FUELが10減る

CHECKER FLAG

編：ショート of 2本立てです。

Dr.D: ショートは、プログラムの勉強にうってつけだな。自分で改造などするのもよいだろう。たとえば、「鳥の人」の300~340行などは、ON GOTOを使わないで、
 $300 \quad X=X+(A=2)-(A=4) : Y=Y+(A=3)-(A=1) \quad 310 \quad IF \quad X=1 \quad OR$
 $X=29 \quad OR \quad Y=1 \quad OR \quad Y=22 \quad TH$
 $EN \quad 150 \quad ELSE \quad 200$ とするなどというようになる。



《写真1》風船を求めてヘ
リかとぶ!

《写真2》キャッチ! ま
だまだあるよ

鳥の人のプログラム・リスト

```

10 *****
20 *** [ とり の ひと ] ***
30 *** AD.1984.12.08 ***
40 *** MAISON IKKOKU ***
50 *****
60
70 'ppppppppppp ショキ pppppppppppp
80 WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:POKE&HFFEO,&H4:K=15:L=10:S=0
90 LINE(0,0)-(30,23),"あ",14,B:LINE(1,1)-(29,22),"ロ",12,B
100 DATA 4,32,1,"あすしあすくす",4,32,4,"しあすしあす",5,32,2,"ういういういが"
110 DATA 5,32,5,"がががういがが",6,32,3,"んんんんんん",6,32,6,"ん んんんんん"
120 DATA 4,33,10,"SCORE",5,31,20,"BY.MAISON"
130 FOR I=1 TO 8:READ A,B,C,D$:COLOR A:LOCATE B,C:PRINT D$:NEXT
140 'ppppppppppp 「ふ」 / ティティル ハシヨ pppppppppppp
150 A=RND*4+1
160 ON A GOTO 170,180,170,180
170 X=RND*26+2:IF A=1 THEN Y=1:GOTO 300 ELSE Y=21:GOTO 300
180 Y=RND*19+2:IF A=4 THEN X=2 ELSE X=28
190 'ppppppppppp メイン pppppppppppp
200 H=PEEK(&HFFEO)
210 P=P-(H=129)-(H=133)*2-(H=132)*3-(H=131)*4:GOSUB 360
220 P=0
230 K=K-(H=183)*(K)2+(H=190)*(K)28
240 L=L-(H=141)*(L)2+(H=205)*(L)21
250 COLOR 3:LOCATE K,L:PRINT"U";
260 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT"ふ";
270 LOCATE K,L:PRINT" ";
280 LOCATE X,Y:PRINT" ";
290 LOCATE 33,12:PRINT USING"#####";S
300 ON A GOTO 310,320,330,340
310 Y=Y+1:IF Y=22 THEN 150 ELSE 200
320 X=X-1:IF X=1 THEN 150 ELSE 200
330 Y=Y-1:IF Y=1 THEN 150 ELSE 200
340 X=X+1:IF X=29 THEN 150 ELSE 200
350 'ppppppppppp ヒール / ホウコウ キメ pppppppppppp
360 IF P=0 THEN RETURN ELSE ON P GOTO 380,370,370,380
370 E=1: IF P=2 THEN Q=K+1:W=28:GOTO 400 ELSE Q=L+1:W=21:GOTO 400
380 E=-1:W=2:IF P=1 THEN Q=L-1 ELSE Q=K-1
390 'ppppppppppp ヒール / ハシヨ pppppppppppp
400 COLOR 2:FOR I=Q TO W STEP E:IF X=I AND Y=L OR X=K AND Y=I THEN BEEP:S=S+5
410 ON P GOTO 420,430,420,430
420 LOCATE K,I:PRINT".";:GOTO 440
430 LOCATE I,L:PRINT".";
440 NEXT
450 'ppppppppppp ヒール / フト クス pppppppppppp
460 ON P GOTO 470,480,490,500
470 LINE(K,L-1)-(K,2)," ",7:GOTO 220
480 LINE(K+1,L)-(I-1,L)," ",7:GOTO 220
490 LINE(K,L+1)-(K,I-1)," ",7:GOTO 220
500 LINE(K-1,L)-(2,L)," ",7:GOTO 220

```

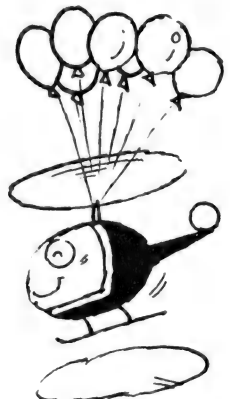


ヘリコプターのプログラム・リスト

```

10 *****
20 *** [ ヘリコプター ] ***
30 *** AD.1984.12.08 ***
40 *** MAISON IKKOKU ***
50 *****
60
70 GOTO 260
80 X=X+(PEEK(&HFFEO)=12B)*2*(X(37)-(X)0)*(X)0)
90 COLOR 4
100 LOCATE X,15:PRINT"-あ-";LOCATE X,16:PRINT"xリタ";LOCATE X,17:PRINT"=-";
110 LINE(X,15)-(X+2,17)," ",BF:EXEC&HF7A9
120 IFSCREEN(X,14)=236ORSCREEN(X+1,14)=236ORSCREEN(X+2,14)=236 THEN BEEP:F=F+10
130 COLOR 5
140 F=F+1:LOCATE 10,22:PRINT USING"#####";F
150 IF F(0 THEN GOTO 330
160 IF PEEK(&HFFEO)=135 THEN 210 ELSE M=M+1:LOCATE 24,22:PRINT USING"#####";M
170 EXEC&H7000:ON RND*10+1 GOTO 180,180,180,180,190,80,80,80,80,80
180 COLOR 7:LOCATE RND*37,1:PRINT STRING$(3,"ふ");:GOTO 80
190 COLOR 2:R=RND*29+10:LOCATER,2:PRINT"ハ";LOCATER,3:PRINT"ガ";:GOTO 80
200 'ああああ ヒール ああああ
210 IF PEEK(&HFFEO)=134 THEN 220 ELSE 90
220 F=F+5:FOR I=X+3 TO 39:COLOR 6:LOCATE I,17:PRINT".";
230 IF SCREEN(I+1,17)=237 THEN COLOR ,2:BEEP:COLOR ,0:F=F+30 ELSE NEXT
240 LINE(X+3,17)-(39,17)," ",7:GOTO 80
250 'ああああ ショキ ああああ
260 CLEAR 300,&H7000:WIDTH40:SCREEN0,,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZETIME:POKE&HFFEO,&HOC
270 X=20:F=500:M=0
280 LINE(0,170)-(639,170),PSET,2
290 COLOR 3:LOCATE 6,22:PRINT"FUEL /Km";
300 DATA BE,07,1F,A6,B4,A7,8B,2B,30,1F,BC,03,FF,26,F4,39
310 FOR A=0 TO 15:READ A$:POKE &H7000+A,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO 80
320 'ああああ GAME OVER ああああ
330 POKE&HFFEO,&HFO:LINE(12,7)-(28,13)," ",7,BF:LINE(12,7)-(28,13),"器",2,B
340 LOCATE 15,9:PRINT"TRY AGAIN?";LOCATE 18,11:PRINT"[Y/N]";
350 EXEC&HF7A9:A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN RUN ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 350

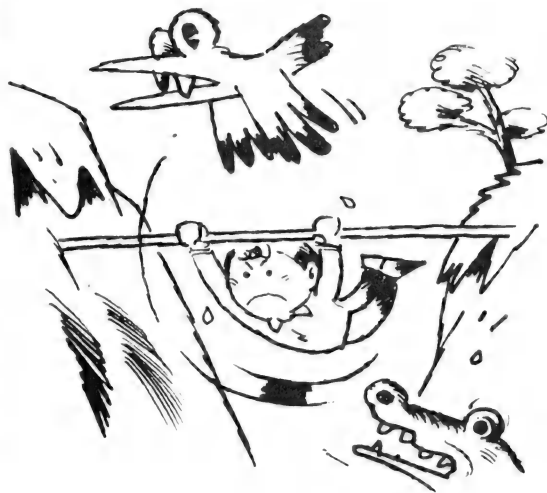
```



★ひとつのことを書かないで、もっと多くのことを多く書いてほしい。(徳島県小松島市・K.小川16才)……【影：この意味わかるか？わからんだろうな 私にはわかったよ。なるほど、そのとおりだ！うーん、キミはエライ！】

ゆけゆけ 串カツコウイチ

高橋 裕一



ストーリー

串カツコウイチ。彼は、マガーベ国を代表する、金メダリストである。彼は、英雄になるはずであった。だが、彼に昔からうらみを持っていた、串カツキラオがいた。

彼はオダテのテクニックで、串カツコウイチを暗殺ルームへさそいこんだ。

しばらくの間、鉄棒で遊んでいた串カツコウイチは、ここが暗殺ルームだということを知って、あわてていた。

しかし、ふとまわりを見ると、なんとヘリやいろいろな物が落ちているではないか！

CHECKER FLAG

Dr.D: 串カツコウイチとは面白いタイトルだな。鉄棒にふれると、思わず大車輪をしてしまうというもおかしい。

編: なかなかのアイデアですが、プログラムはどうですか？

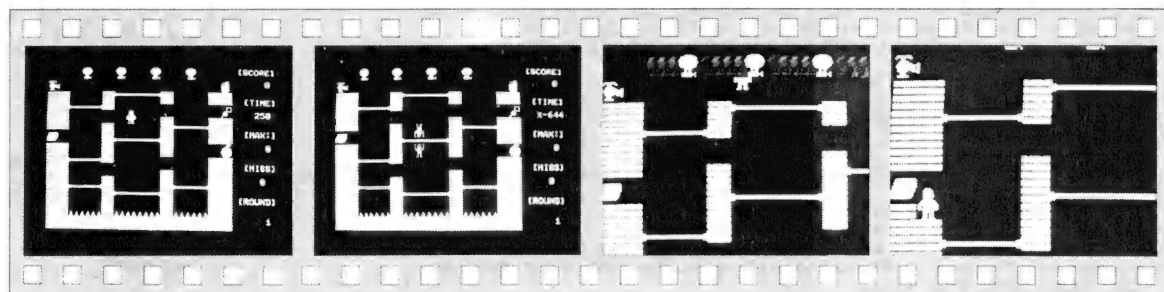
Dr.D: データ以外は、短かくてグッドだ。

遊びかた

あなたは、串カツコウイチです。カーソルの $\leftarrow \rightarrow$ で、左右に動きます。また、たくさんある鉄棒にふれると、大車輪をはじめます。そのときに、スペース・キーを押してください。すると、上下に方向を変えられます。

《第1表》変数表

SC	スコア
HI	ハイ・スコア
TI	残りのタイム
MI	ミス
ROUND	ラウンド数
CHR	各面のレンガのキャラクタ・コード
X	串カツのX座標
Y	串カツのY座標
THING	残りの物の数
BOM\$	バルーンのキャラクタ
KIN\$	黄金のキャラクタ
CAN\$	石油カンのキャラクタ
KEY\$	カギのキャラクタ
FRU\$	フルーツのキャラクタ
HERI\$	ヘリコプターのキャラクタ
MY\$	串カツのキャラクタ
UP\$	鉄棒につかまっているキャラクタ
DO\$	鉄棒につかまっているキャラクタ
SIS	消めつのキャラクタ
R\$	空白のキャラクタ



《写真1》鉄棒の得意な串カツコウイチ

《写真2》グルングルーンと大車輪

《写真3》パッと手をはなして、イテッ、失敗！

《写真4》おっと、おいしい。これまた失敗ですぞ！

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```

10 '----- IGSET PROGRAM -----
20 CONSOLE0,25,0:WIDTH40:SCREEN 0,1:CLS:POKE&HFF9,1
30 '----- IG CLEAR -----
40 LOCATE 9,3:COLOR 4:PRINT"*** IGSET PROGRAM ***"
50 LOCATE 12,10:COLOR 7:PRINT"16 5 777 79774"
60 FOR I=&H000 TO &H7FF:POKE&HFFA,7:POKEI,0:NEXT
70 FOR I=&H000 TO &H7FF:POKE&HFFD,0:POKE&HFFD,255:NEXT:LOCATE 12,10:PRINT"52"
80 '----- IGSET -----
90 READ C$,B$,R$,G$:IF C$="E" THEN ELSE C-VAL("&H"+C$):GOTO 130
100 FOR I=&H700 TO &H702F:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
110 FOR I=&H7100 TO &H712B:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
120 POKE &HFF9,0:COLOR 7:CLS:LOCATE 16,8:PRINT"[END]":END
130 '----- RED -----
140 R=1:POKE&HFFA,2:FOR I=&H000+B*C TO &H000+B*C+7
150 RE=MID$(R$,R,2):POKE I,VAL("&H"+RE$)
160 R=R+2:NEXT
170 '----- BLUE -----
180 B=1:POKE&HFFA,1:FOR I=&H000+B*C TO &H000+B*C+7
190 BU=MID$(B$,B,2):POKE I,VAL("&H"+BU$)
200 B=B+2:NEXT
210 '----- GREEN -----
220 G=1:POKE&HFFA,4:FOR I=&H000+B*C TO &H000+B*C+7
230 GR=MID$(G$,G,2):POKE I,VAL("&H"+GR$)
240 G=G+2:NEXT
250 EXEC&H7F9:GOTO 90
260 '----- IG DATA -----
270 '----- BLUE -----
280 DATA 40, 05161D3A752A152A, 071F3F3F7F7F3F3F, 00061C102000000000
290 DATA 41, 150202020F0F0000, 1F0702020F0F0000, 00002020F0F00000
300 DATA 42, 00007B8001B3B970, 00007B8001B3B970, 00007B8001B3B970
310 DATA 43, 7F3F3F0E3F0000, 00000000003F0000, 00000000003F0000
320 DATA 44, 0000000000F0F1F, 0000000000F0F1F, 0000000000F0F1F
330 DATA 45, 1F3F000000F0F000, 7F7F7F7F7F7F7F7F, 7F7F7F7F7F7F7F7F
340 DATA 46, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
350 DATA 47, 0000000000000000, 7F7F7F7F7F7F7F7F, 7F7F7F7F7F7F7F7F
360 DATA 48, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
370 DATA 49, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
380 DATA 4A, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
390 DATA 4B, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
400 DATA 4C, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
410 DATA 4D, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
420 DATA 4E, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
430 DATA 4F, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
440 DATA 50, 50A0404000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
450 DATA 51, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
460 DATA 52, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
470 DATA 53, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
480 DATA 54, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
490 DATA 55, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
500 DATA 56, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
510 DATA 57, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
520 DATA 58, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
530 DATA 59, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
540 DATA 60, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
550 DATA 61, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
560 DATA 62, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
570 DATA 63, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
580 DATA 64, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
590 DATA 65, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
600 DATA 66, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
610 DATA 67, 55A25500A0A51A00, 0000000000000000, 0000000000000000

```

★「空手道」で、始まったら2～3歩あるいてすかさずレバーを下にやる。すると……。《秋田市・まくそん13才》
 ……【影：秘密のテクニック。やってみよう！レバーを、エイッ！ふむ、たしかにレバーが下におりるぞ！】

by A.H.O



評…たったの1円？トホホ…(影)

参考 ベーマガ84年9月号「RUN」

また全部の物をとって、ヘリコプターに乗ると面クリアで、クリアごとに制限時間が短くなっていきます。
 プログラムは、NEW ON5を実行してからRUNしてください。

こうやってうまく移動して、物をとってください。
 そして、ヘリコプターには、一番最後に乗ってください。でないと、なぜか死にます。また、レンガにぶつかったり、下にあるとげにふれたり、バルーンのある空域に入ったりしても死にます。バルーンのある所では、体がちぎれます。

```

610 DATA 6B, 0307070507030D1D, 0000020507030F1F, 000000000000000202
620 DATA 6C, 342031020406060E, 37273650206060E, 37273650206060E
630 DATA 6D, COE0E0A0E0C0E0B8, 000040A0E0C0E0B8, 000040A0E0C0E0B8
640 DATA 6E, 6CBA0C000606070, 3020227537333F1F, 3020227537333F1F
650 DATA 6F, 040102040006060E, 070605030606060E, 070605030606060E
660 DATA 70, 040102040006060E, 070605030606060E, 070605030606060E
670 DATA 71, 040102040006060E, 070605030606060E, 070605030606060E
680 DATA 72, 1D33333725222030, 1F3F333725222030, 1F3F333725222030
690 DATA 73, 0002221208037404, 0002221208037404, 0002221208037404
700 DATA 74, 0474030B12220200, 0474030B12220200, 0474030B12220200
710 DATA 75, CCE4E4A4ECCCECB8, 0C0444A4ECCCECB8, 0C0444A4ECCCECB8
720 DATA 76, A0000000000606070, 60E0E0E060606070, 60E0E0E060606070
730 DATA 77, FB8CCCECA4E4CC, 70606060E0E0E060, 70606060E0E0E060
740 DATA 78, FB8CCCECA4E4CC, 70606060E0E0E060, 70606060E0E0E060
750 DATA 79, 004044A810C02E20, 004044A810C02E20, 004044A810C02E20
760 DATA 80, 202EC01048444000, 202EC01048444000, 202EC01048444000
770 '----- SOUND -----
780 DATA 3A, 3F, 10, AE, 02, B6, 7F, 1F, BB, 1A, FF, BE, 10, 00, 7F, FF
790 DATA D3, 8D, 12, BF, FF, D3, 8D, 10, 9F, F3, 1F, 10, 93, F3, 1F
800 DATA 01, 24, EB, 35, BF, 1F, 20, 4C, 5A, 26, FD, 4A, 26, FA, 43, 39
810 '----- BALLOON -----
820 DATA BE, 04, 04, 5F, A6, B5, A7, BC, 20, 5C, A6, B5, 5A, A7, B5, CB
830 DATA 02, C1, 1B, 26, F5, B6, 20, B7, FF, DB, A6, BC, 0C, 5A, A7, B5
840 DATA 30, BB, 28, BC, 04, 54, 26, DB, 39

```

```

10 , ----- TAISO GAME -----
20 WIDTH 40:RANDOMIZE (TIME/3):DEFUSR=&H7000
30 GOSUB 1060
40 SCREEN 0,1:POKE&HFFD4,255:DEFINT A-Z
50 SC=0:M1=0:ROUND=1:CHR=&H64:TR=250
60 X=14:Y=7:XX=0:YY=1:THING=5:TI=TR
70 , ----- SCREEN -----
80 LINE(0,0)-(39,24), " ",BF
90 POKE278,32:CLS:C$=CHR$(CHR):RESTORE 1210
100 LINE(4,22)-(27,22), "0"
110 LINE(4,23)-(27,23), " "
120 LINE(0,4)-(3,23), C$,BF:EXEC&HF7A9
130 LINE(28,4)-(31,23), C$,BF:EXEC&HF7A9
140 LINE(10,4)-(11,23), C$,BF:EXEC&HF7A9
150 LINE(20,4)-(21,23), C$,BF:EXEC&HF7A9
160 LINE(0,24)-(31,24), C$:EXEC&HF7A9
170 FOR I=1 TO 10:READ A,B:LINE(A,B)-(A+1,B+1), " ",BF:NEXT
180 FOR I=1 TO 4:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT BOM$;NEXT
190 GOSUB 1050:PRINT C$;
200 GOSUB 1050:PRINT C$;
210 GOSUB 1050:PRINT K$;
220 GOSUB 1050:PRINT FR$;
230 GOSUB 1050:PRINT "accccccb";
240 GOSUB 1050:PRINT "accccccb";
250 GOSUB 1050:PRINT "accccccb";
260 GOSUB 1050:PRINT "acccccb";
270 GOSUB 1050:PRINT "acccccb";
280 GOSUB 1050:PRINT "acccccb";
290 GOSUB 1050:PRINT "acccccb";
300 GOSUB 1050:PRINT "acccccb";
310 LOCATE 0,2:PRINT HERI$;
320 LOCATE X,Y:PRINT MY$;COLOR 7
330 LOCATE 33,0:PRINT "[SCORE]";
340 LOCATE 33,20:PRINT "[ROUND]";
350 LOCATE 34,5:PRINT "[TIME]";
360 LOCATE 34,10:PRINT "[MAX1]";
370 LOCATE 34,15:PRINT "[MISS]";GOSUB 960
380 , ----- START -----
390 FOR I=1 TO 10:M=USR(80):M=USR(50):NEXT
400 FOR I=1 TO 50:POKE&HFD3,255:POKE&HFFD3,0:NEXT
410 FOR I=1 TO 300:NEXT:POKE&HFFD0,4
420 , ----- MAIN LOOP -----
430 EXEC &H7100:M=USR(80):POKE278,32
440 =PEEK(&HFFD0):LOCATE X,Y:PRINT R$;
450 XX=((P=131)-(P=133)-(X=0)+(X=30))*2
460 X=X+XX:Y=Y+YY:P=PEEK(&HFFD0)
470 S1=SCREEN(X,Y):S2=SCREEN(X,Y+1):S3=SCREEN(X,Y+2):S4=SCREEN(X,Y-1)
480 LOCATE X,Y:PRINT MY$;
490 IF S1=CHR OR S2=&H4F OR S2=CHR THEN B40 ELSE IF S1(&H4B AND S1)&H20 THEN720
500 IF S3=CHR THEN YY=0:VF=0 ELSE IF S3)&H60 THEN S60 ELSE IF S1=&H4D AND VF=0 T
HEN YY=1
510 IF S4)&H60 THEN S40
520 TI=TI-1:IF TI(1) THEN B40
530 GOSUB 960:IF Y=1 THEN B40
540 GOTO 430
550 , ----- HORIZONTAL -----
560 LOCATE X,Y:PRINT D$;TI=TI-1:VF=1
570 IF PEEK(&HFFD0)=128 THEN YY=1:SC=SC+10:GOTO 520
580 LOCATE X,Y:PRINT R$;GOSUB 1270:GOSUB 970
590 LOCATE X,Y+3:PRINT UP$;
600 IF PEEK(&HFFD0)=128 THEN YY=1:SC=SC+10:Y=Y+3:GOTO 520
610 LOCATE X,Y+3:PRINT R$;GOSUB 1270
620 GOTO 560
630 , ----- HORIZONTAL 2 -----

```

```

640 IF S4=CHR THEN S20
650 LOCATE X,Y:PRINT UP$;TI=TI-1:VF=1
660 IF PEEK(&HFFD0)=128 THEN YY=1:SC=SC+10:GOTO 520
670 LOCATE X,Y:PRINT R$;GOSUB 1270:GOSUB 970
680 LOCATE X,Y-3:PRINT D$;
690 IF PEEK(&HFFD0)=128 THEN YY=1:SC=SC+10:Y=Y-3:GOTO 520
700 LOCATE X,Y-3:PRINT R$;GOSUB 1270
710 GOTO 560
720 , ----- THING -----
730 IF S1=&H42 THEN THING=THING-1:GOTO 770
740 MU=USR(80):MU=USR(50):MU=USR(70)
750 SC=SC+100:THING=THING-1
760 GOTO 530
770 , ----- HERI -----
780 IF THING(0,0) THEN B40
790 FOR I=1 TO 10:M=USR(80):MU=USR(50):MU=USR(70):NEXT
800 ROUND=ROUND+1:COLOR 7:CHR=CHR+1:IF CHR=&H6B THEN CHR=&H64
810 LOCATE 7,7:PRINT"***** NICE CLEAR *****";TR=TR-50:IF TR=50 THEN TR=250
820 LOCATE 12,10:PRINT ROUND;"X" ^ GO";
830 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOTO 60
840 , ----- MISS -----
850 FOR I=1 TO 5:BEEP:FOR J=1 TO 10:EXEC&HF7A9:EXEC &H7100:NEXT J:BEEP:NEXT I
860 POKE278,32:M1=M1+1:LOCATE X,Y:PRINT S1$;
870 FOR I=1 TO 1000:NEXT
880 IF M1(3) THEN 60
890 , ----- GAME OVER -----
900 BEEP:BEEP:COLOR 7:IF SC(0)HI THEN HI=SC
910 LOCATE 12,7:PRINT"GAME OVER";
920 LINE(11,6)-(21,8), "X",4,B
930 LOCATE 11,10:PRINT "HIT Y/N KEY";
940 POKE &HFFD0,228:A$=INPUT$(1)
950 IF A$="Y" THEN 50 ELSE IF A$="N" THEN CLS:END ELSE 940
960 , ----- SCORE -----
970 COLOR 7
980 LOCATE 34,2:PRINT USING"#####";SC
990 LOCATE 34,12:PRINT USING"#####";HI
1000 LOCATE 35,7:PRINT USING"#####";TI
1010 LOCATE 37,23:PRINT USING"#####";ROUND
1020 LOCATE 37,17:PRINT USING"#####";M1
1030 POKE 278,32:RETURN
1040 , ----- READ SUB -----
1050 READ A,B:LOCATE A,B:RETURN
1060 , ----- CHARR DATA -----
1070 K$=CHR$(&H1F)*CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1080 BOM$="QP"+K$+"AQ"
1090 KIN$="DT"+K$+"EU"
1100 CAN$="JZ"+K$+"KL"
1110 KVS$="HX"+K$+"LY"
1120 FRU$="FV"+K$+"GM"
1130 HERI$="BR"+K$+"CS"
1140 MY$="hk"+K$+"iy"
1150 UP$="Tt"+K$+"ds"
1160 D0$="lf"+K$+"rj"
1170 S1$="z"+K$+"fs"
1180 R$=" "+K$+" "
1190 SP$=R$;RETURN
1200 , ----- SCREEN DATA -----
1210 DATA 0,10,2,10,10,7,10,15,20,6
1220 DATA 20,14,28,6,28,12,30,6,30,12
1230 DATA 6,0,12,0,18,0,24,0
1240 DATA 0,10,30,2,30,6,30,12,12,4,12,11
1250 DATA 12,19,4,6,14,4,18,22,9,22,18
1260 , ----- LOOP SUB -----
1270 FOR I=1 TO 10:NEXT:RETURN

```

★やった／ついにナイコン族脱出に成功。X 1 ckを買いました。(岡山市・森重博茂14才)……【影：では恒例のどこが?】“脱出おめでとう音頭”を歌おう。♪でーたでーたナイコン あるもんあるもんマイコンが♪なんてネ!】

スター

STAR
シッブ ゴー
SHIP GO !!
ゴクドーン

STORY

あなたは、なぞの知的生命体の住むゲイゴン星へ迷いこんでしまった。すると、とつぜん戦闘機が攻めてきた！ 地上からも、敵ミサイルが激しく追ってくる……。もう、逃げられない。

あそびかた

RUNで、スタートです。コントローラー[I]でスタートを上下左右に動かし、[A]ボタンでミサイルを発射します。

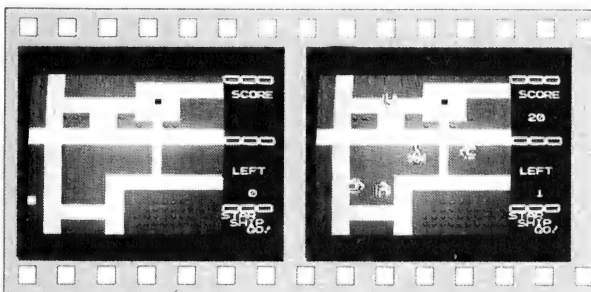
戦闘機または敵ミサイルに当たると、ミスになり、1機減ります。

スターシップがなくなると、ゲーム・オーバーです。

スコアがあるでいどいくと、画面が消えます。プレイ中にあることをすると、川にフラッグが表われます(取ると、1機増えます)。

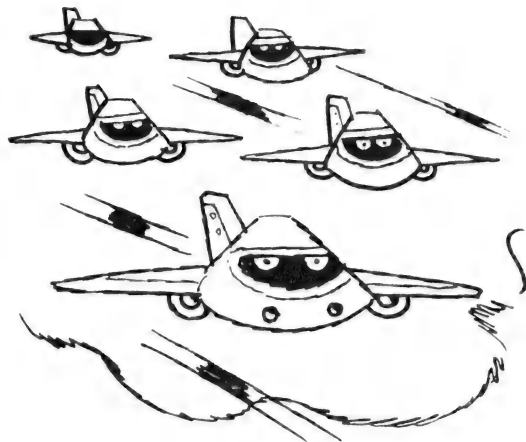


Dr.D: スプライトのうまさ。敵機の動きの複雑なこと。ハイ・レベルのゲームだな。



《写真1》背景画面

《写真2》迫力満点のスクランブル・ゲームだ！



再ゲームは、適当なキーです。

メモリが残り少ないので、入力はリストのように、空白をあけないでください。

STAR SHIP GO!!のプログラム・リスト

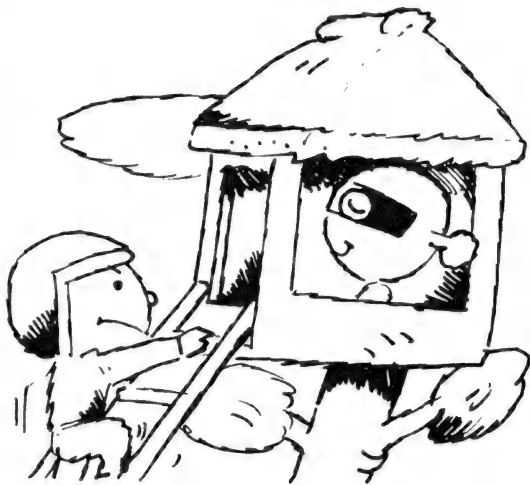
```

00 VIEW=SPRITE1:CGSET=1:1:CG
01 EN:LOC=3:LOCATE14,3:PRINTCHR
02 #C=0:DEF SPRITE0,(0,1,0,0,0)="
03 #C=1:DEF SPRITE1,(0,1,0,0,0)="
04 #C=2:DEF SPRITE2,(0,1,0,0,1)="
05 #C=3:DEF SPRITE3,(0,1,0,0,0)="
06 #C=4:DEF SPRITE4,(0,1,0,0,1)="
07 #C=5:DEF SPRITE5,(1,0,0,0,0)="
08 #C=6:DEF SPRITE6,(2,1,0,0,0)="
09 #C=7:DEF SPRITE7,(2,1,0,0,0)="
10 #C=8:DEF SPRITE8,(3,0,0,0,0)="
11 #C=9:DEF SPRITE9,(1,0,0,1,0)="
12 #C=10:DEF SPRITE10,(1,0,0,1,0)="
13 #C=11:DEF SPRITE11,(1,0,0,1,0)="
14 #C=12:DEF SPRITE12,(1,0,0,1,0)="
15 #C=13:DEF SPRITE13,(1,0,0,1,0)="
16 #C=14:DEF SPRITE14,(1,0,0,1,0)="
17 #C=15:DEF SPRITE15,(1,0,0,1,0)="
18 #C=16:DEF SPRITE16,(1,0,0,1,0)="
19 #C=17:DEF SPRITE17,(1,0,0,1,0)="
20 #C=18:DEF SPRITE18,(1,0,0,1,0)="
21 #C=19:DEF SPRITE19,(1,0,0,1,0)="
22 #C=20:DEF SPRITE20,(1,0,0,1,0)="
23 #C=21:DEF SPRITE21,(1,0,0,1,0)="
24 #C=22:DEF SPRITE22,(1,0,0,1,0)="
25 #C=23:DEF SPRITE23,(1,0,0,1,0)="
26 #C=24:DEF SPRITE24,(1,0,0,1,0)="
27 #C=25:DEF SPRITE25,(1,0,0,1,0)="
28 #C=26:DEF SPRITE26,(1,0,0,1,0)="
29 #C=27:DEF SPRITE27,(1,0,0,1,0)="
30 #C=28:DEF SPRITE28,(1,0,0,1,0)="
31 #C=29:DEF SPRITE29,(1,0,0,1,0)="
32 #C=30:DEF SPRITE30,(1,0,0,1,0)="
33 #C=31:DEF SPRITE31,(1,0,0,1,0)="
34 #C=32:DEF SPRITE32,(1,0,0,1,0)="
35 #C=33:DEF SPRITE33,(1,0,0,1,0)="
36 #C=34:DEF SPRITE34,(1,0,0,1,0)="
37 #C=35:DEF SPRITE35,(1,0,0,1,0)="
38 #C=36:DEF SPRITE36,(1,0,0,1,0)="
39 #C=37:DEF SPRITE37,(1,0,0,1,0)="
40 #C=38:DEF SPRITE38,(1,0,0,1,0)="
41 #C=39:DEF SPRITE39,(1,0,0,1,0)="
42 #C=40:DEF SPRITE40,(1,0,0,1,0)="
43 #C=41:DEF SPRITE41,(1,0,0,1,0)="
44 #C=42:DEF SPRITE42,(1,0,0,1,0)="
45 #C=43:DEF SPRITE43,(1,0,0,1,0)="
46 #C=44:DEF SPRITE44,(1,0,0,1,0)="
47 #C=45:DEF SPRITE45,(1,0,0,1,0)="
48 #C=46:DEF SPRITE46,(1,0,0,1,0)="
49 #C=47:DEF SPRITE47,(1,0,0,1,0)="
50 #C=48:DEF SPRITE48,(1,0,0,1,0)="
51 #C=49:DEF SPRITE49,(1,0,0,1,0)="
52 #C=50:DEF SPRITE50,(1,0,0,1,0)="
53 #C=51:DEF SPRITE51,(1,0,0,1,0)="
54 #C=52:DEF SPRITE52,(1,0,0,1,0)="
55 #C=53:DEF SPRITE53,(1,0,0,1,0)="
56 #C=54:DEF SPRITE54,(1,0,0,1,0)="
57 #C=55:DEF SPRITE55,(1,0,0,1,0)="
58 #C=56:DEF SPRITE56,(1,0,0,1,0)="
59 #C=57:DEF SPRITE57,(1,0,0,1,0)="
60 #C=58:DEF SPRITE58,(1,0,0,1,0)="
61 #C=59:DEF SPRITE59,(1,0,0,1,0)="
62 #C=60:DEF SPRITE60,(1,0,0,1,0)="
63 #C=61:DEF SPRITE61,(1,0,0,1,0)="
64 #C=62:DEF SPRITE62,(1,0,0,1,0)="
65 #C=63:DEF SPRITE63,(1,0,0,1,0)="
66 #C=64:DEF SPRITE64,(1,0,0,1,0)="
67 #C=65:DEF SPRITE65,(1,0,0,1,0)="
68 #C=66:DEF SPRITE66,(1,0,0,1,0)="
69 #C=67:DEF SPRITE67,(1,0,0,1,0)="
70 #C=68:DEF SPRITE68,(1,0,0,1,0)="
71 #C=69:DEF SPRITE69,(1,0,0,1,0)="
72 #C=70:DEF SPRITE70,(1,0,0,1,0)="
73 #C=71:DEF SPRITE71,(1,0,0,1,0)="
74 #C=72:DEF SPRITE72,(1,0,0,1,0)="
75 #C=73:DEF SPRITE73,(1,0,0,1,0)="
76 #C=74:DEF SPRITE74,(1,0,0,1,0)="
77 #C=75:DEF SPRITE75,(1,0,0,1,0)="
78 #C=76:DEF SPRITE76,(1,0,0,1,0)="
79 #C=77:DEF SPRITE77,(1,0,0,1,0)="
80 #C=78:DEF SPRITE78,(1,0,0,1,0)="
81 #C=79:DEF SPRITE79,(1,0,0,1,0)="
82 #C=80:DEF SPRITE80,(1,0,0,1,0)="
83 #C=81:DEF SPRITE81,(1,0,0,1,0)="
84 #C=82:DEF SPRITE82,(1,0,0,1,0)="
85 #C=83:DEF SPRITE83,(1,0,0,1,0)="
86 #C=84:DEF SPRITE84,(1,0,0,1,0)="
87 #C=85:DEF SPRITE85,(1,0,0,1,0)="
88 #C=86:DEF SPRITE86,(1,0,0,1,0)="
89 #C=87:DEF SPRITE87,(1,0,0,1,0)="
90 #C=88:DEF SPRITE88,(1,0,0,1,0)="
91 #C=89:DEF SPRITE89,(1,0,0,1,0)="
92 #C=90:DEF SPRITE90,(1,0,0,1,0)="
93 #C=91:DEF SPRITE91,(1,0,0,1,0)="
94 #C=92:DEF SPRITE92,(1,0,0,1,0)="
95 #C=93:DEF SPRITE93,(1,0,0,1,0)="
96 #C=94:DEF SPRITE94,(1,0,0,1,0)="
97 #C=95:DEF SPRITE95,(1,0,0,1,0)="
98 #C=96:DEF SPRITE96,(1,0,0,1,0)="
99 #C=97:DEF SPRITE97,(1,0,0,1,0)="
100 #C=98:DEF SPRITE98,(1,0,0,1,0)="
101 #C=99:DEF SPRITE99,(1,0,0,1,0)="
102 #C=100:DEF SPRITE100,(1,0,0,1,0)="
103 #C=101:DEF SPRITE101,(1,0,0,1,0)="
104 #C=102:DEF SPRITE102,(1,0,0,1,0)="
105 #C=103:DEF SPRITE103,(1,0,0,1,0)="
106 #C=104:DEF SPRITE104,(1,0,0,1,0)="
107 #C=105:DEF SPRITE105,(1,0,0,1,0)="
108 #C=106:DEF SPRITE106,(1,0,0,1,0)="
109 #C=107:DEF SPRITE107,(1,0,0,1,0)="
110 #C=108:DEF SPRITE108,(1,0,0,1,0)="
111 #C=109:DEF SPRITE109,(1,0,0,1,0)="
112 #C=110:DEF SPRITE110,(1,0,0,1,0)="
113 #C=111:DEF SPRITE111,(1,0,0,1,0)="
114 #C=112:DEF SPRITE112,(1,0,0,1,0)="
115 #C=113:DEF SPRITE113,(1,0,0,1,0)="
116 #C=114:DEF SPRITE114,(1,0,0,1,0)="
117 #C=115:DEF SPRITE115,(1,0,0,1,0)="
118 #C=116:DEF SPRITE116,(1,0,0,1,0)="
119 #C=117:DEF SPRITE117,(1,0,0,1,0)="
120 #C=118:DEF SPRITE118,(1,0,0,1,0)="
121 #C=119:DEF SPRITE119,(1,0,0,1,0)="
122 #C=120:DEF SPRITE120,(1,0,0,1,0)="
123 #C=121:DEF SPRITE121,(1,0,0,1,0)="
124 #C=122:DEF SPRITE122,(1,0,0,1,0)="
125 #C=123:DEF SPRITE123,(1,0,0,1,0)="
126 #C=124:DEF SPRITE124,(1,0,0,1,0)="
127 #C=125:DEF SPRITE125,(1,0,0,1,0)="
128 #C=126:DEF SPRITE126,(1,0,0,1,0)="
129 #C=127:DEF SPRITE127,(1,0,0,1,0)="
130 #C=128:DEF SPRITE128,(1,0,0,1,0)="
131 #C=129:DEF SPRITE129,(1,0,0,1,0)="
132 #C=130:DEF SPRITE130,(1,0,0,1,0)="
133 #C=131:DEF SPRITE131,(1,0,0,1,0)="
134 #C=132:DEF SPRITE132,(1,0,0,1,0)="
135 #C=133:DEF SPRITE133,(1,0,0,1,0)="
136 #C=134:DEF SPRITE134,(1,0,0,1,0)="
137 #C=135:DEF SPRITE135,(1,0,0,1,0)="
138 #C=136:DEF SPRITE136,(1,0,0,1,0)="
139 #C=137:DEF SPRITE137,(1,0,0,1,0)="
140 #C=138:DEF SPRITE138,(1,0,0,1,0)="
141 #C=139:DEF SPRITE139,(1,0,0,1,0)="
142 #C=140:DEF SPRITE140,(1,0,0,1,0)="
143 #C=141:DEF SPRITE141,(1,0,0,1,0)="
144 #C=142:DEF SPRITE142,(1,0,0,1,0)="
145 #C=143:DEF SPRITE143,(1,0,0,1,0)="
146 #C=144:DEF SPRITE144,(1,0,0,1,0)="
147 #C=145:DEF SPRITE145,(1,0,0,1,0)="
148 #C=146:DEF SPRITE146,(1,0,0,1,0)="
149 #C=147:DEF SPRITE147,(1,0,0,1,0)="
150 #C=148:DEF SPRITE148,(1,0,0,1,0)="
151 #C=149:DEF SPRITE149,(1,0,0,1,0)="
152 #C=150:DEF SPRITE150,(1,0,0,1,0)="
153 #C=151:DEF SPRITE151,(1,0,0,1,0)="
154 #C=152:DEF SPRITE152,(1,0,0,1,0)="
155 #C=153:DEF SPRITE153,(1,0,0,1,0)="
156 #C=154:DEF SPRITE154,(1,0,0,1,0)="
157 #C=155:DEF SPRITE155,(1,0,0,1,0)="
158 #C=15
```

ジャンボン

JANBON

GAME COOK



ひょんなことからコモドル64が手に入り、早速ゲームを作成しました。

簡単にゲームの説明をすると、主人公はヘルメットの形をしたJANBON君で、爆弾を使ってはしごや鍵をだし、王冠を取るゲームです。

ゲームのやりかた

JANBON君の移動は@:□で上下左右、爆弾は[A]を押すとJANBON君の足もとに表示されます。爆弾の下にはしごや鍵があると、爆弾の爆発と同時に、はしごや鍵が表示されて、はしごを登って上の階へいけます。

1階から4階までにはしごがあり、5階には鍵がありますが、これは6階の戸を消すときに使います。JANBON君は鍵を1個しか持てませんので、注意し

CHECKER FLAG

影：このゲーム、ほんとにできるの？

編：ムズカシ〜イ!! カメラでカシャカシャ撮っても、なかなかゲームが進まず、フィルム2本ムダに…。それほどオモシロイ!!

てください。

エイリアンは不死身で、爆弾はエイリアンになにも影響はありません。もちろん、エイリアンにJANBON君が当たるとアウトで、時間切れや爆風に当たってもアウトです。

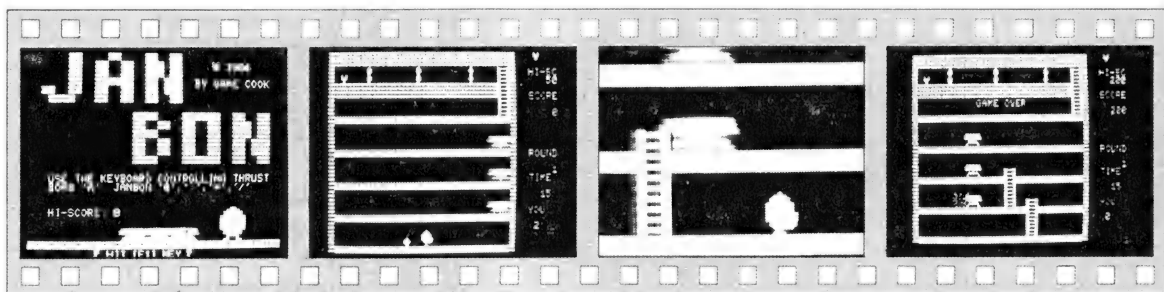
4ラウンドまで用意していますが、ステージは変化しませんがエイリアンが速くなったりします。なお、4面クリアすると(王冠が四つになる)、JANBON君が1台プラスされます。

プログラムについて

RUNして、しばらくしてから“MACHINE DATA ERROR”がでたら、3605~3650行のDATAに間違いがあります。

マシン語は割り込みを用いて、エイリアン4匹を動かしてあります。アドレスは\$C017(12×4096+1×16+7)番地からスタートで、\$C010~\$C016番地まではIQR割り込みの準備です。また、POKE 198, 0はキーのクリアです。

ゲームを難しくする人は、860~875行を変えてください。Pは時間、S1、Sはエイリアンのスピード、SPはスプライトの出力ビットです。



《写真1》タイトル画面。
[F1]でスタートです

《写真2》はしごをだすために爆弾をセットする

《写真3》ボカ〜ん!! はしごが出現する

《写真4》エイリアンの動きがすばやいぞ!!

[illegible]

```

1600 POKE SI+5,9 : POKE SI+6,0 : J=23:RESTORE :N=9 :GOSUB 1610 :RETURN
1605 REM==PLAY THE MUSIC()=====
1610 FOR I=0 TO 5 : READ L,H,L1 : NEXT
1620 FOR I=0 TO N : READ L,H,L1 : NEXT
1630 POKE SI+4,J : POKE SI,L : POKE SI+1,H
1640 FOR T=1 TO LL :NEXT : POKE SI+4,J+1:NEXT
1650 POKE SI+4,0 : POKE SI,0 : POKE VI+21,0:RETURN
1660 REM== MUSIC DATA
1670 DATA 92,42,128,159,33,128,92,42,128,159,33,128,95,50,128,138,56,256
1710 DATA 119,63,536,95,50,158,207,17,128
1720 DATA 119,63,536,95,50,158,207,17,128
1730 DATA 119,63,536,95,50,158,207,17,128
1740 DATA 69,28,768
1800 REM==ESOUND()=====
1810 POKE SI+5,33 : POKE SI+6,34 : POKE SI+4,33 : POKE SI+1,1
1820 RETURN
1899 REM==[MACHINE LANGUAGE READ]=====
1900 IF J=0:FOR I=0T0105:READL$:GOSUB 1920 : POKE MS+I,L : CE=CE+L:NEXT
1910 IF C=0:12686 THEN PRINT"MACHINE DATA ERROR":END
1920 RETURN
1930 REM==[CHR PATTERN SET]=====
1940 C=2048 : CI=56334
2000 POKE CI,0 : POKE 1,51
2040 FOR I=0T0511:POKECI+128*8+I,PEEK(VI+I):NEXT
2050 POKE I,55:POKECI,1
2060 FOR I=0 TO 9:FOR J=0T07:READB: POKE CB+I*8+J,B:NEXT:NEXT
2080 FOR I=0 TO 7 : POKE CB+32*8+I,0 : NEXT
2100 REM==[SPRITE PATTERN SET]=====
2110 FOR I=36 TO 41 :FORN=0T063:READ 0: POKE I*64+N,0:NEXT N,1
2130 RETURN
2500 REM==[VIC REGISTER SET]=====
2560 POKE VI+24,18
2610 FOR I=2040 TO 2043 : POKE I,35 :NEXT
2615 POKE 2045,41 : POKE 2046,40 : POKE PT,38
2620 FOR I=0 TO 3 : POKE VI+39+I,1 : NEXT
2630 POKE VI+28,143: POKE VI+44,7
2640 POKE VI+22,24 : POKE VI+27,15
2660 POKE VI+34,4 : POKE VI+35,5
2670 POKE VI+37,3 : POKE VI+38,1
2700 REM==[STAIRS & KEY SET]=====
2710 FOR N=0 TO 12
2720 J=INT(RND(1)*23)+1
2730 T=J,6)=2 : NEXT
2740 FOR I=10 TO 22 STEP 4
2750 FOR N=0 T010:J=INT(RND(1)*26)+1
2760 T=J,I)=1 : NEXT N,I
2770 RETURN
2990 REM==[STAGE PRINT]=====
3000 PRINT" ",C$(C)
3010 PRINT"#####"
3020 PRINT"#####"
3030 PRINT"#####"
3040 PRINT"#####"
3050 PRINT"#####"
3060 PRINT"#####"
3070 FOR I=0 TO 17 : PRINT"@"SPC(29)"@" :NEXT
3080 PRINT"@"SPC(29)"@"
3090 FOR I=8 TO 24 STEP 4
3100 PRINTLEFT$(Y$,I)SPC(1)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
3110 PRINTSPC(1)"#####"
3120 NEXT
3130 PRINTLEFT$(Y$,7)SPC(28)"GF"
3140 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(28)"GF"
3450 RETURN
3460 REM==[PRINT SCORE BOARD]=====
3470 PRINT"SPC(34)LEFT$(C$(C),C*2)
3475 PRINTLEFT$(Y$,3)SPC(33)"#####-SC"

```


ホッピング

HOPPING

花山 兼一

STORY

無限に広がる大宇宙。この限らない宇宙空間は、さまざまな星々のきらめきで満ち満ちている。そして、その星々のいぶきは、ときに宇宙の平和を乱すことがある。

西暦2204年、とつじょ一つの赤い星が、仲良くなっていたおおくま座の一つに衝突した。星々は青くなり、宇宙の彼方へと落ちていった。

あなたはこの哀れな星々を、もとの位置に帰してやってください。それには、辺りに散らばっている小惑星をうまく並べ、星を水星の穴“□”に落とせばよいのです。

星は下まで落ちると、上から現れます。あなたは星に当たったり、TIMEがなくなったりすると、GAME OVERですので、気をつけてください。

CHECKER FLAG

Dr.D: どことなく、単純なゲームのようなが、

やってみると味わいのある作品だな。

編: やっはり、アイデアですね!!



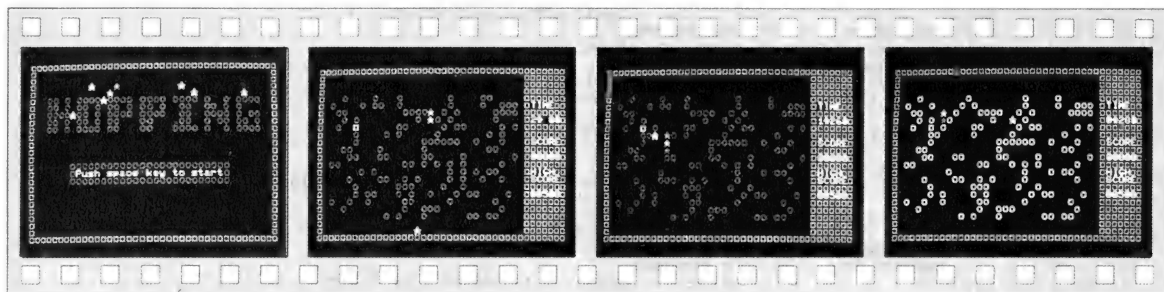
操作方法

テン・キー[2][4][6][8]で移動です。小惑星は「倉庫番」の要領で動かしてください。星は小惑星に当たるとはねますので、穴が小惑星に囲まれているときなどに利用すると、小惑星を消してくれます。

水色の星は、1～7まで増えます。7面を消すとデモが始まり、1面にもどりますが、今度は小惑星の数は少なく、また、秒が0になると穴は移動します。

《第1表》変数表

A, B, C,	変数	K	星の数-1
D, E		X()	星のX座標
S %	星のキャラクタ	Y()	" Y "
Q \$()	星のはねる音	X	自分の星のX座標
I \$()	小惑星の移動	Y	" Y "
J \$	小惑星	V	穴のX座標
N \$	穴	W	" Y "
T1, T2	分, 秒	H	穴の移動フラグ
I N	小惑星の色		(0だと移動)
S C	スコア	Z	星の消滅数
H S C	ハイ・スコア	L	デモの時の星の色

《写真1》ステキなデモ
のタイトル画面《写真2》迷い星を水星の
穴(□)に誘導しよう!《写真3》散らばっている
小惑星を拾ってー《写真4》迷い星が水星の
穴に入っていくよ!

★ただいまOFコーナーがたいへん混雑しております。恐れいりますか、もう少ししてからハガキをだしてください。(長野県松本市・影の影)……【影: ちゃっかりしとるな。そういつておいて自分が載っちゃったよ!!】

HOPPING のプログラム・リスト

```

100 '>>>> By Kenichi Hanayama 1985.1.15 <<<<
110 ' ジョウ トーチ
120 JS="0":NS="0":IN=2
130 WIDTH40,25:FOR A=0 TO 7:READ S%(A):NEXT:DEF FNR(N,M)=INT(RND*(N+M))
140 PLAY"VST100","VST100","VST100":H=1:GOSUB S30
150 Q$(0)="L64H25H37N49N61":Q$(1)="L64GEC":P1$="L8CCDDFFBBBB":P2$="03L4DEFG"
160 L$=CHR$(29):HSC=500:F$="Push space key to start.":RANDOMIZE TIME
170 I$(0)=" "+L$+L$+L$+J$
180 I$(1)=" "+CHR$(30)+CHR$(30)+L$+J$
190 I$(3)=" "+CHR$(31)+CHR$(31)+L$+J$
200 I$(4)=" "+J$
210 ON INTERVAL GOSUB 790:INTERVAL 1
220 ' DEMONSTRATION (M)
230 K=6:FOR C=0 TO K:X(C)=FNR(32,4):Y(C)=FNR(4,1):NEXT:X=0:Y=0:V=0:W=0
240 CLS:COLOR IN:LOCATE 0,5
250 PRINT" 00 0 0000 0000 0000 0000 0 0 0000";
260 PRINT" 00 0 00 0 00 0 00 0 00 00 0 0";
270 PRINT" 0000 00 0 0000 0000 00 0000 0 00";
280 PRINT" 00 0 00 0 00 00 00 0 00 00 0";
290 PRINT" 00 0 0000 00 00 0000 0 0 0000";
300 COLOR 7:LOCATE 8,15:PRINT P$:
310 LINE(0,0)-(39,24),N$,1,B:LINE(7,14)-(31,16),J$,IN,B
320 FOR B=0 TO K:GOSUB 710:IF INKEY$="" THEN 340 ELSE NEXT:GOTO 320
330 ' GAME START
340 K=0:SC=0:H=1
350 ' トーチ
360 X=16:Y=23:Z=-1:FOR C=0 TO K:X(C)=FNR(28,4):Y(C)=FNR(3,2):O(C)=0:NEXT:COLOR7
370 ' カン トーチ
380 CLS:LINE(0,1)-(39,24),N$,1,B:LINE(33,2)-(38,23),N$,1,BF:COLOR=(IN,IN)
390 LOCATE 34,6:PRINT"TIME";
400 LOCATE 34,8:PRINT"7977秒";
410 LOCATE 34,11:PRINT"SCORE";
420 LOCATE 34,13:PRINT RIGHT$(STR$(SC),2),5);
430 LOCATE 34,15:PRINT"HIGH";
440 LOCATE 34,16:PRINT"SCORE";IF SC>HSC THEN HSC=SC
450 LOCATE 34,18:PRINT RIGHT$(STR$(HSC),2),5);
460 PUT(256,184)-(271,191),S%,PSET,6
470 COLOR IN:FOR F=1 TO 50+H*99:V=FNR(30,2):W=FNR(17,5):LOCATE V,W:PRINT J$:NEXT
480 COLOR 5:PRINT L$+N$:PLAY"05"+P1$,"04"+P1$,P2$
490 TIME$="00:00:00":T1=K+4-H*2:T2=0:INTERVAL ON
500 ' MAIN PROGRAM
510 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT USING "##.##";T1,T2
520 IF H+T2=0 THEN LOCATE V,W:PRINT" ":V=FNR(25,5):W=FNR(15,5):COLOR5:LOCATE V,
W:PRINT N$:
530 FOR B=0 TO K:IF O(B)=0 THEN GOSUB 710
540 ' STAR MOVE
550 D$=INKEY$:IF D$<>" "THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":T=(D$="4")-(D$="6"):U=(D$="8")-(
D$="2"):X=X+T:Y=Y+U:IF ASC(J$)<>SCREEN(X,Y) AND ASC(N$)<>SCREEN(X,Y) THEN 570 EL
SE 560 ELSE 580
560 IF ASC(J$)=SCREEN(X,Y) AND ASC(J$)<>SCREEN(X+T,Y+U) AND ASC(N$)<>SCREEN(X+T,
Y+U) THEN LOCATE X+T,Y+U:COLOR IN:PRINT I$(T*2+U+2) ELSE X=X-T:Y=Y-U
570 PUT(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),S%,PSET,6
580 NEXT B:GOTO 510
590 ' CLEAR
600 INTERVAL STOP:K=K+1:COLOR7
610 LOCATE11,11:PRINT USING "ROUND # CLEAR":K:IF K=7 THEN K=0:H=1-H
620 LOCATE 7,15:PRINT USING "SCORE #9*100+##.##";T1,T2,T1*100+T2
630 PLAY"04"+P1$+"L4AC",P2$+"L4GC",P2$+"06L4FC"
640 SC=SC+T1*100+T2:FOR D=1 TO 2000:NEXT D:IF K=0 THEN GOSUB 840
650 GOTO 360
660 ' GAME END
670 INTERVAL STOP:PLAY"L404AFC","04L8BFDCECC","03L16ABFAEFDECC"
680 COLOR7:LOCATE 13,11:PRINT"GAME OVER":LOCATE 6,15:PRINT P$
690 FOR E=1 TO 3000:IF INKEY$="" THEN 340 ELSE NEXT E:GOTO 230
700 ' Hopping ルーチン
710 LOCATE X(B),Y(B):PRINT" ";
720 IF ASC(J$)=SCREEN(X(B),Y(B)+1) OR H2B=SCREEN(X(B),Y(B)+1) THEN X(B)=X(B)+FN
R(3,-1):X(B)=X(B)+(X(B)>0)-(X(B)<33):Y(B)=Y(B)-2-(Y(B)<3):PLAY Q$(FNR(2,0))
730 Y(B)=Y(B)+1:IF Y(B)=23 THEN Y(B)=2:X(B)=FNR(31,1)
740 IF V=X(B) AND W=Y(B) THEN O(B)=1:Z=Z+1:PLAY"L64EAEAEAE":IF Z=K THEN RETURN
680 ELSE RETURN
750 IF X=X(B) AND Y=Y(B) THEN PLAY"04L16CCDCDCD","03L8FEDC":RETURN 670
760 COLOR 5:LOCATE X(B),Y(B):PRINT"+";
770 PUT(X(B)*16,Y(B)*8)-(X(B)*16+15,Y(B)*8+7),S%,PSET,5:RETURN
780 ' TIME ルーチン
790 T2=T2-1:IF T2=-1 THEN T2=59:T1=T1-1:IF T1=-1 THEN RETURN 670
800 IF T1=0 AND T2=30 THEN COLOR=(IN,IN+1):RETURN ELSE RETURN
810 ' STAR DATA
820 DATA 384,960,2016,-1,16380,8184,15996,30750
830 ' DEMONSTRATION (S)
840 CLS:FOR A=1 TO 80:B=FNR(640,0):C=FNR(200,0):PSET(B,C,7):NEXT
850 SOUND 8,8:SOUND 7,62:IF H=1 THEN RESTORE 960 ELSE RESTORE 970
860 FOR A=1 TO 7:READ B,C:FOR D=0 TO C STEP .2
870 L=6:GOSUB 990:GOSUB 990:SOUND 0,250-D*10:NEXT D:GOSUB 990:NEXT A
880 C=6:FOR A=1 TO 700:C=6-C:COLOR=(6,C):SOUND 0,C*50:NEXT
890 IF H=1 THEN RESTORE 960 ELSE RESTORE 970
900 READ B,C:FOR D=0 TO C STEP .4:L=2:GOSUB 990:GOSUB 990:SOUND 0,D*10:NEXT
910 L=6:D=0-.2:GOSUB 990:FOR D=C TO 23:FOR C=1 TO 2
920 L=2:GOSUB 990:D=D+1:L=5:GOSUB 990:D=D-1:SOUND 0,D*10:NEXT C,D
930 FOR A=2 TO 7:READ B,C:D=C+.2:L=6:GOSUB 990:L=5:FOR D=C TO 23 STEP .6
940 GOSUB 990:GOSUB 990:SOUND 0,D*10:NEXT D,A:SOUND 0,0:RETURN
950 ' 7 STAR DATA
960 DATA 5,10, 10, 8, 17,10, 23,12, 25,16, 33,14, 34,10 ' << オオヤマギ
970 DATA 5,23, 6, 1, 13,12, 18,11, 22,10, 28, 1, 30,22 ' << オリオンギ
980 ' STAR エッジ
990 PUT(X*16,D*8)-(X*16+15,D*8+7),S%,XOR,L:RETURN

```


きのこ狩り

中山 享



FM-7
77

☆STORY☆

ある日、トム君は森へきのこを採りにいきました。ところが、その森のきのこはたいへん成長が早く、トム君がちょっと目をはなすと、トム君と同じくらいの大きさになり、さらに大きくなると、トム君を追っかけてきます。

さあ、きのこをいっぱい採りましょう。

☆内 容☆

トム君を動かして、きのこを採るだけです。パターンは10面まであり、10面クリアすると、1面にもどります。

C H E C K E R F L A G

編：FM-7のキー入力にINKEY\$がありますが、どうも使いづらいですね。

Dr.D：つぎのキー入力があるまで、その内容を記憶しているからだ。少しハードをいじればよいのだが、むしろゼビウス用のジョイスティックを使ったらどうかな。

☆遊びかた☆

きのこがだんだん大きくなるので、トム君を動かして、きのこを採ってください。きのこは、小→中→大と大きくなり、大のつぎはおばけになって追ってきます。おばけは、きのこ（おばけ）にぶつくと、きのこにもどります。

大きくなればなるほど、成長が早くなるので、注意してください。20個とれば、1面クリアです。

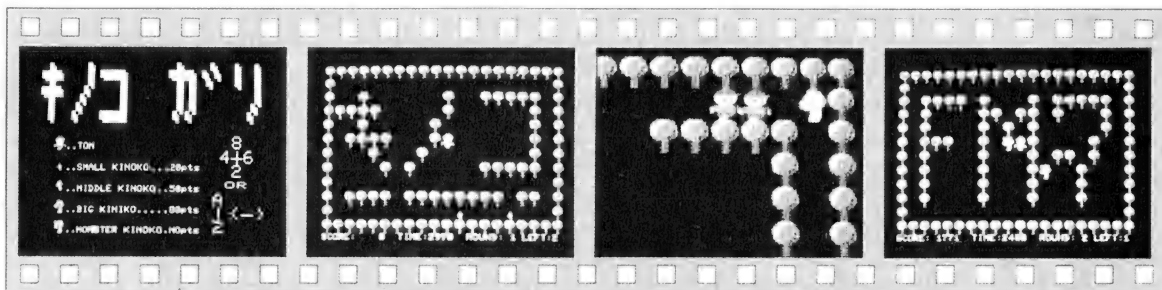
☆操作方法☆

[8]([A]), [2]([Z]), [4]([<]), [6]([>])で、上下左右に動きます。スペース・キーで、ゲームが始まります。

☆プログラムのしくみ☆

1パターンは、40×12で作ってあります。そして、木のある所を(1)、なにもない所を(0)として、四つ1組で2進数とみて、16進で表わします。それが60(5×12)で1パターンになります。

画面に表示するときは、ANDを使って(1)か(0)を調べ、84年7月号の「BOMBER MAN」と同じように、2次元配列に入れます。そして、配列が(1)なら



〈写真1〉大きく成長するきのこを採るゲーム

〈写真2〉林の中であちこちにきのこがはえる

〈写真3〉あ、あった！大きいほど得点アップ

〈写真4〉おばけきのこに襲われたら、タ〜イヘン！！

★(OFに載ったとき用)わーい！載ったぜ。ピース、ピース。あーよかった。(載らなかったとき用)わーん、またおちた〜！ひどい、ひどい。(埼玉県浦和市・くにちゃん)……【影：自分のことは自分で始末。シマツ!!】

OK E文をとってください。

☆参考にしたもの☆

ベーマガ84年7月号「BOMBER MAN」

ベーマガ84年12月号「狼の住む家」

ベーマガ83年7月号「トンネルマン」のミュージック

HOT NEWS

CG/CSの体験セミナー開催

来たる3月9日、16日の土曜日に、青山コンピュータ・スクール・メロン（東京都渋谷区渋谷1-11-1 ☎ 03-499-1700）にて、「コンピュータ・ゲームのできるまで」（9日、ナムコ開発部部长中村繁一氏）と「コンピュータ・ミュージック・コンサート」（16日、コクボスキーこと小久保 隆先生）のセミナーが開催されます。

時間は、午後1時～3時まで、参加費無料。興味のある人は、ぜひ行ってみたらどうかな？



セミナー風景

by KOBAKEN

MZ-700 (S-BASIC) 用.

UFP SDF J : 23 567
ZXCVBNM, . / ? QWERTYU

使い方 キーを押すと音が鳴ります。

CHECKER FLAG

ハゲ：また未確認飛行プログラムですよ!!
変：手紙でよこすなんて、まったくセコイ
作者ですね～。

```

100 CLR:CLS:TEMPO 7:DIW D$(90):GOTO 190
110 GET A$=IN$. THEN
120 POKE A$,0
130 IF A$=-1 THEN USR($K7): GOTO 120
140 IF A$=B$ THEN USR($K8): GOTO 120
150 B$=A$: USR($K7)
160 C=ASC(A$): IF (C<$K) + (C>90) GOTO 120
170 IF B$ (C) = "0" GOTO 120
180 MUSIC D$(C): USR($K8): GOTO 120
190 FOR I=$K TO 90:READ D$(I):NEXT I
200 GOTO 110
210 DATA F0, 0, G0, A0, 0, 0
220 DATA +#C0, +#D0, 0, +#F0, +#G0, +#A0
230 DATA 0, 0, #A0, #G0, 0, 0
240 DATA 0, B0, 0, 0, 0, -A0
250 DATA -#G0, +E0, -#F0, 0, #C0, 0
260 DATA #D0, 0, #I0, E0, D0, 0
270 DATA 0, +C0, +F0, -F0, +G0, +B0
280 DATA -B0, -D0, -G0, +A0, -F0

```

評：クイズ。UFPはどこからくるの？（影）

きの二狩りのプログラム・リスト

[illegible]

★友人のO君は、こん虫やカエルや鳥の骨を怖がっているのに、科学部の解剖実験のときはいつもくる。(福岡県北九州市・名護屋 亘13才)……【影：骨が怖くて男になれるか？編：なんか誤解してますね。影：ほーね！】

[illegible][illegible]

★秀吉が死んだ。「ひでえよ死ぬなんて!」。家康が家を買った。「この家安かった!」。信長のブナの木が枯れた。「殿のブナが枯れた!」。(戦国タジャレ)。(青森市・柳の田んぼ)……【つぐ美:おつかれさんネ♡】

ヒット

HIT No.1

FP友の会 **SHINGO**



STORY

俺は、古城にとじこめられていた。姿は、ハンマーになっている。どうやら魔女のしわざらしい。

魔法のボールが落ちてきた。これに当たると、死ぬというわさだ。どうしても、俺達を従わせようというのだろう。きたない奴だ、死ぬまで抵抗してやる。

遊びかた

④⑥で左右に動き、スペース・キーでジャンプです。ボールが第1図の所にきたとき、ボールをたたいてボールを壁にうめこむというゲームです。

《第1表》得点表

ボールをn個並べたとき	100×2 の $n - 1$ 乗
カップ	1500
剣	1000
指輪	500
スペシャル・フラグ	スコアを2倍+2000

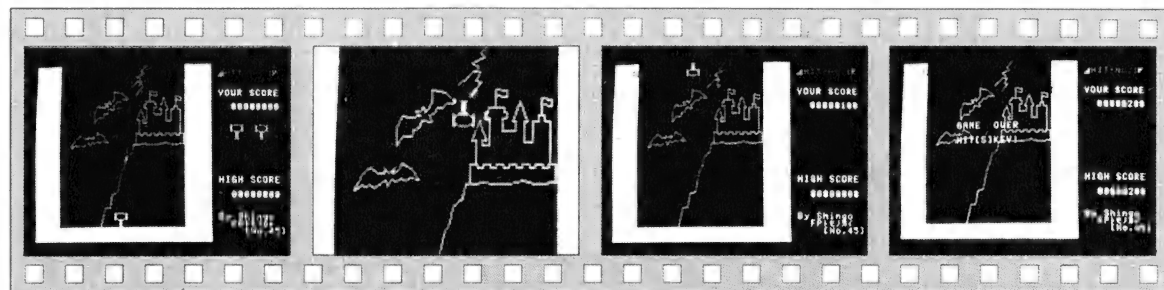
ゲームのコツ

とても難しいゲームですが、コツさえつかむと、案外楽に点がはいります。近づいてくるボールがバウンドする直前に、ジャンプしてください。もちろん、そのときハンマーは、ボールから適当な間をおいた所に位置してください。

ジャンプ中、止まりたいときはから振りをして、そのままキーを押し続けければ止まることができます。またジャンプの最高点がたたきやすいので、ねらってみてください。

プログラム

ちょっとI F文が多い気がするけど、まあこんなものだと思います。ボールの放物線運動は、Y座標を配



《写真1》はね上がるボールをハンマーで打て！

《写真2》スコーン!! 勢いつけて壁に打て!!

《写真3》いくつボールを打ちこめるかな？

《写真4》動きのなめらかな楽しいゲームです

JAM & RAM

宇佐 照広

JAMとRAMの間には、SHOCKというふしぎな魔法が使えます。

あるとき、各地でROAMがうろついているという知らせを聞いて、旅にでました。

JAMとRAMは、SHOCKを使ってROAMをいじけさせていましたが、旅を続けているうちに、ROAMがどんどん生まれてきます。

◆ゲームの説明

JAMは[1][2][3][4]のキー、RAMは[6][7][8][9]のキーで移動して、[C]か[V]か[B]のキーでSHOCKします。

SHOCKは、JAMとRAMを頂点とする四角形の中のROAMをいじけさせ、壁を消しますが、距離がはなれすぎたり、上のエネルギー・ゲージがFULLでなかったら、SHOCKできません。

また、5、10、15面と5面ごとの面でJAMとRAMの座標を一致させ、エネルギーがFULLの状態ですHOCKすると画面のどこかに宝が現われ、その上を通るとボーナスが入ります。

宝は面÷5回だすことができます。JAMやRAMがROAMにふれるとくじけて、5回くじけるとGAME OVERです。面×2のROAMをくじけさせ



ると、面クリアです。また、10面クリアごとに、コーヒープレイクになります。

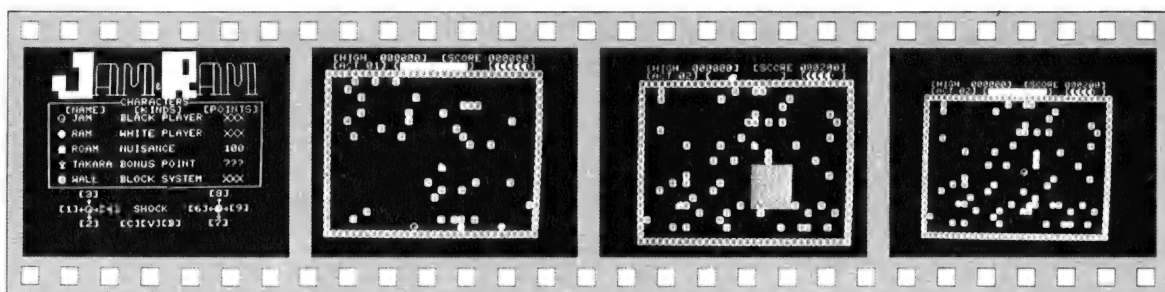
〔第1表〕変数表

I 1	JAMのV-RAM座標
I 2	RAMのV-RAM座標
X 1, Y 1	JAMの座標の変位
X 2, Y 2	RAMの座標の変位
P 1	JAMの座標PEEK用
P 2	RAMの座標PEEK用
S	スコア
E	ショック・エネルギー
M	面数
V	JAM, RAMの数
I (J)	J番目のROAMのV-RAM座標
X 3, Y 3	ROAMの座標変位
B (J)	J番目のROAMが生きているか (0: 生きているない, 1: 生き てゐる, 2: 発生しない)
A	ROAMの総数

CHECKER FLAG

編：敵の動きの速いゲームですね。

Dr.D: うむ、このプログラムは、IF文を使わず、GOTO文をうまく使っている。このほうがスピードが速くなるな。



〔写真1〕タイトル画面。
キー操作が複雑かな？

〔写真2〕うろろするR
OAMをSHOCK！

〔写真3〕これがSHOC
Kの瞬間です

〔写真4〕2面はさらに難
しくなるのです

★影さん、またチョコレートもらってペーマカに載せないように。もうもらえないと思うけど。(栃本県足利市渡辺達一15才)……【影：2月14日午後6時20分現在、だーれもチョコレート持ってこん。編：来年があるさ】

JAM & RAMのプログラム・リスト

```

10 REM
20 REM
30 REM JAM & RAM
40 REM
50 REM TERUHIRO USA
60 REM
70 REM S59.11.7-22
80 REM
90 REM
100 OPTION MODE1:CLS
110 DIM I(6),B(6):H=0:GOSUB 1940
120 GOSUB 1440:S=0:A=0:M=1:V=5
130 GOSUB 1000
140 REM *** MAIN ***
150 FOR J=1 TO 6 STEP 2
160 PICK K
170 X1=(K=52)-(K=49):X2=(K=57)-(K=54)
180 Y1=(K=50)*32-(K=51)*32:Y2=(K=55)*32-(K=56)*32
190 GOTO ((K=66)+(K=67)+(K=86))*540+200
200 P1=PEEK(I+X1+Y1):P2=PEEK(I2+X2+Y2)
210 GOTO ((P1)*57+(P1/55)+(P2)*57+(P2/55))*1060+220
220 POKE I1,540:POKE I2,540
230 I1=I1+X1-X1*(P1=588)+Y1-Y1*(P1=588)
240 I2=I2+X2-X2*(P2=588)+Y2-Y2*(P2=588)
250 POKE I1,585:POKE I2,586
260 S=S+(P1=587)+(P2=587):X=XND(5)+1:Y=YND(5)+1
270 LOCATE 0,24+(S/1000)+(S/1000)+(S/1000)+(S/10):PRINT S
280 E=E+(E/10):LOCATE 1,10+E:PRINT "■"
290 REM *** ROOM MOVE ***
300 GOTO ((B/J)=0)*300+(B/J)=2)*130+310
310 Y4=MOD(I/J)-50:Y3=MOD(I/J)-50:Y4=(I/J)-50:Y3=MOD(I/J)-50
320 Y5=MOD(I1-50:Y4=MOD(I1-50:Y5=(I1-50:Y4=MOD(I1-50
330 X3=0:Y3=0:GOTO (RND(5)+1)*30+340
340 GOTO (RND(2)+0)*10+350
350 X3=RND(3)-1:GOTO 400
360 Y3=RND(3)-1:GOTO 400
370 GOTO (RND(2)+0)*10+380
380 X3=(X4/X5)-(X4/X5):GOTO 400
390 Y3=(Y4/Y5)*32-(Y4/Y5)*32
400 P3=PEEK(I(J)+X3+Y3):POKE(I(J),540
410 GOTO ((P3=585)+(P3=586))*560+420
420 I(J)=I(J)+X3-X3*(P3=588)+Y3-Y3*(P3=588)
430 POKE I(J),X3=-1+(X3=1)*4+(Y3=-32*(X3=1)*2+580
440 GOTO (B/J)=0)*220+(B/J)=2)*130+450
450 X4=MOD(I/J)-50:Y4=MOD(I/J)-50:Y4=(I/J)-50:Y3=MOD(I/J)-50
460 X5=MOD(I1-50:Y5=MOD(I1-50:Y5=(I1-50:Y4=MOD(I1-50
470 X3=0:Y3=0:GOTO (RND(5)+1)*30+480
480 GOTO (RND(2)+0)*10+490
490 X3=RND(3)-1:GOTO 540
500 Y3=RND(3)-1:GOTO 540
510 GOTO (RND(2)+0)*10+520
520 X3=(X4/X5)-(X4/X5):GOTO 540
530 Y3=(Y4/Y5)*32-(Y4/Y5)*32
540 P3=PEEK(I(J)+X3+Y3):POKE(I(J),540
550 GOTO ((P3=585)+(P3=586))*720+560
560 I(J)=I(J)+X3-X3*(P3=588)+Y3-Y3*(P3=588)
570 POKE I(J),X3=-1+(X3=1)*4+(Y3=-32*(X3=1)*2+580
580 NEXT J
590 GOTO 150
600 REM *** ROOM WAKE UP ***
610 A=A-1:GOTO (A=0)*590+620
620 IF A/4 THEN B/J=2:GOTO 660
630 I(J)=50:RND(640)
640 IF PEEK(I(J))<540 THEN 630
650 POKE I(J),580:POKE I1,100:BEEP:B(J)=1
660 GOTO 440
670 A=A-1:GOTO (A=0)*530+680
680 IF A/4 THEN B/J=2:GOTO 720
690 I(J)=50:RND(640)
700 IF PEEK(I(J))<540 THEN 690
710 POKE I(J),580:POKE I1,100:BEEP:B(J)=1
720 GOTO 580
730 REM *** SHOCK ***
740 LOCATE 1,11:PRINT SPC(10):
750 IF E/10 LOCATE 1,11:PRINT "CAN'T SHOCK" FOR L=1 TO 100:NEXT:GOTO 950
760 X5=MOD(I1-50:Y5=MOD(I1-50:Y5=(I1-50:Y4=MOD(I1-50
770 X6=MOD(I2-50:Y6=MOD(I2-50:Y6=(I2-50:Y5=MOD(I2-50
780 IF Y6/Y5 THEN T1=Y6:T2=Y5:GOTO 800
790 T1=Y5:T2=Y6
800 IF X6/X5 THEN H1=X6:GOTO 820
810 H1=X5
820 D1=ABS(X5-X6):D2=ABS(Y5-Y6)
830 IF (D1/10)+(D2/10) THEN POKE I,200:BEEP:GOTO 950
840 FOR L=T1 TO T2
850 LOCATE L,H1:PRINT LEFT$(S,D1+1):
860 NEXT L
870 FOR L=1 TO 6
880 IF B(L)=1 THEN 895
890 IF PEEK(I(L))<540 S=S+10:B(L)=0:GOTO 900
895 NEXT L:GOTO 910
900 FOR L=1 TO 4:POKE I(L),588+L1:POKE I,255-L1*50:BEEP1
905 FOR L=1 TO 50:NEXT:BEEP0:NEXT:POKE I(L),540:GOTO 895
910 FOR L=T1 TO T2
920 LOCATE L,H1:PRINT SPC(D1+1):
930 NEXT L
940 IF (MOD(M,5)=0)+(I1=12)*T/10 THEN T=T-1:GOSUB 970
950 POKE I1,585:POKE I2,586:LOCATE I1,11:PRINT SPC(10):E=0:GOTO 300
960 REM *** TAKARA ***
970 I3=50:RND(640):IF PEEK(I3)<540 THEN 970
980 POKE I3,587:POKE I,120:BEEP:RET
990 REM *** STAGE ***
1000 CLS:LOCATE 0,1:PRINT "HIGH 00000000" [SCORE:00000000]
1010 LOCATE 1,1:PRINT "FACT:000 J C J"
1020 LOCATE 0,8+(H/1000)+(H/1000)+(H/1000)+(H/1000):PRINT H:

```

```

1030 LOCATE 0,24+(S/1000)+(S/1000)+(S/1000)+(S/1000):PRINT S:
1040 LOCATE 1,6+(H/1000):PRINT M:FOR L=1 TO V:POKE I1,585:POKE I2,586:NEXT L
1050 FOR L=50:POKE I,585:POKE I,586:NEXT L
1060 FOR L=50:POKE I,585:POKE I,586:NEXT L
1070 FOR L=50:POKE I,585:POKE I,586:NEXT L
1080 FOR L=1 TO MOD(M+10,5)*40
1090 POKE I,585:POKE I,586:NEXT L
1100 I1=50:POKE I2,585:POKE I,586:NEXT L
1110 A=M/2:I=6:IF A/6 THEN I=A
1120 FOR J=1 TO 6:B(J)=2:NEXT J
1130 FOR J=1 TO 1
1140 I(J)=50:RND(640)
1150 IF PEEK(I(J))<540 THEN 1140
1160 POKE I(J),580:POKE I1,100:BEEP
1170 B(J)=1:NEXT J
1180 A=S/1000:POKE I,585:POKE I,586:NEXT L
1190 RET
1200 REM *** ROUND CLEAR ***
1210 FOR L=1 TO 30
1220 OPTION MODE0:OPTION MODE1:POKE I,250-L*8:BEEP1:BEEP0
1230 NEXT L
1240 LOCATE 10,12:PRINT "CLEAR!!"
1250 FOR L=1 TO 500:NEXT L:IF MOD(M,10)=0 THEN GOSUB 1730
1260 M=M+1:GOSUB 1800:GOTO 150
1270 REM *** END ***
1280 FOR L=1 TO 30
1290 OPTION MODE0:OPTION MODE1:POKE I,250-L*8:BEEP1:BEEP0
1300 NEXT L:POKE I,585:POKE I,586
1310 V=V-1:IF V=0 THEN 1350
1320 LOCATE 10,12:PRINT "MISS!!"
1330 FOR L=1 TO 500:NEXT L
1340 GOTO 130
1350 LOCATE 10,0:PRINT "
1360 LOCATE 11,0:PRINT "
1370 LOCATE 12,0:PRINT "
1380 IF S/H THEN H=S:LOCATE 15,7:PRINT "YOU MADE HIGH-SCORE!"
1385 LOCATE 0,8+(H/1000)+(H/1000)+(H/1000)+(H/1000):PRINT H:
1390 LOCATE 20,7:PRINT "REPLAY? Y/N"
1400 PICK K:IF K=0 THEN 120
1410 IF K=78 THEN CLS:POKE I,585:END
1420 GOTO 1400
1430 REM *** DEMO ***
1440 CLS
1450 PRINT "
1460 PRINT "
1470 PRINT "
1480 PRINT "
1490 PRINT "
1500 PRINT "
1510 PRINT "
1520 PRINT "
1530 PRINT "
1540 PRINT "
1550 PRINT "
1560 PRINT "
1570 PRINT "
1580 PRINT "
1590 PRINT "
1600 PRINT "
1610 PRINT "
1620 PRINT "
1630 PRINT "
1640 PRINT "
1650 PRINT "
1660 PRINT "
1670 PRINT "
1680 POKE I,585:POKE I,586:POKE I,587:POKE I,588:POKE I,589:POKE I,590:POKE I,591:POKE I,592:POKE I,593:POKE I,594:POKE I,595:POKE I,596:POKE I,597:POKE I,598:POKE I,599:POKE I,600:POKE I,601:POKE I,602:POKE I,603:POKE I,604:POKE I,605:POKE I,606:POKE I,607:POKE I,608:POKE I,609:POKE I,610:POKE I,611:POKE I,612:POKE I,613:POKE I,614:POKE I,615:POKE I,616:POKE I,617:POKE I,618:POKE I,619:POKE I,620:POKE I,621:POKE I,622:POKE I,623:POKE I,624:POKE I,625:POKE I,626:POKE I,627:POKE I,628:POKE I,629:POKE I,630:POKE I,631:POKE I,632:POKE I,633:POKE I,634:POKE I,635:POKE I,636:POKE I,637:POKE I,638:POKE I,639:POKE I,640:POKE I,641:POKE I,642:POKE I,643:POKE I,644:POKE I,645:POKE I,646:POKE I,647:POKE I,648:POKE I,649:POKE I,650:POKE I,651:POKE I,652:POKE I,653:POKE I,654:POKE I,655:POKE I,656:POKE I,657:POKE I,658:POKE I,659:POKE I,660:POKE I,661:POKE I,662:POKE I,663:POKE I,664:POKE I,665:POKE I,666:POKE I,667:POKE I,668:POKE I,669:POKE I,670:POKE I,671:POKE I,672:POKE I,673:POKE I,674:POKE I,675:POKE I,676:POKE I,677:POKE I,678:POKE I,679:POKE I,680:POKE I,681:POKE I,682:POKE I,683:POKE I,684:POKE I,685:POKE I,686:POKE I,687:POKE I,688:POKE I,689:POKE I,690:POKE I,691:POKE I,692:POKE I,693:POKE I,694:POKE I,695:POKE I,696:POKE I,697:POKE I,698:POKE I,699:POKE I,700:POKE I,701:POKE I,702:POKE I,703:POKE I,704:POKE I,705:POKE I,706:POKE I,707:POKE I,708:POKE I,709:POKE I,710:POKE I,711:POKE I,712:POKE I,713:POKE I,714:POKE I,715:POKE I,716:POKE I,717:POKE I,718:POKE I,719:POKE I,720:POKE I,721:POKE I,722:POKE I,723:POKE I,724:POKE I,725:POKE I,726:POKE I,727:POKE I,728:POKE I,729:POKE I,730:POKE I,731:POKE I,732:POKE I,733:POKE I,734:POKE I,735:POKE I,736:POKE I,737:POKE I,738:POKE I,739:POKE I,740:POKE I,741:POKE I,742:POKE I,743:POKE I,744:POKE I,745:POKE I,746:POKE I,747:POKE I,748:POKE I,749:POKE I,750:POKE I,751:POKE I,752:POKE I,753:POKE I,754:POKE I,755:POKE I,756:POKE I,757:POKE I,758:POKE I,759:POKE I,760:POKE I,761:POKE I,762:POKE I,763:POKE I,764:POKE I,765:POKE I,766:POKE I,767:POKE I,768:POKE I,769:POKE I,770:POKE I,771:POKE I,772:POKE I,773:POKE I,774:POKE I,775:POKE I,776:POKE I,777:POKE I,778:POKE I,779:POKE I,780:POKE I,781:POKE I,782:POKE I,783:POKE I,784:POKE I,785:POKE I,786:POKE I,787:POKE I,788:POKE I,789:POKE I,790:POKE I,791:POKE I,792:POKE I,793:POKE I,794:POKE I,795:POKE I,796:POKE I,797:POKE I,798:POKE I,799:POKE I,800:POKE I,801:POKE I,802:POKE I,803:POKE I,804:POKE I,805:POKE I,806:POKE I,807:POKE I,808:POKE I,809:POKE I,810:POKE I,811:POKE I,812:POKE I,813:POKE I,814:POKE I,815:POKE I,816:POKE I,817:POKE I,818:POKE I,819:POKE I,820:POKE I,821:POKE I,822:POKE I,823:POKE I,824:POKE I,825:POKE I,826:POKE I,827:POKE I,828:POKE I,829:POKE I,830:POKE I,831:POKE I,832:POKE I,833:POKE I,834:POKE I,835:POKE I,836:POKE I,837:POKE I,838:POKE I,839:POKE I,840:POKE I,841:POKE I,842:POKE I,843:POKE I,844:POKE I,845:POKE I,846:POKE I,847:POKE I,848:POKE I,849:POKE I,850:POKE I,851:POKE I,852:POKE I,853:POKE I,854:POKE I,855:POKE I,856:POKE I,857:POKE I,858:POKE I,859:POKE I,860:POKE I,861:POKE I,862:POKE I,863:POKE I,864:POKE I,865:POKE I,866:POKE I,867:POKE I,868:POKE I,869:POKE I,870:POKE I,871:POKE I,872:POKE I,873:POKE I,874:POKE I,875:POKE I,876:POKE I,877:POKE I,878:POKE I,879:POKE I,880:POKE I,881:POKE I,882:POKE I,883:POKE I,884:POKE I,885:POKE I,886:POKE I,887:POKE I,888:POKE I,889:POKE I,890:POKE I,891:POKE I,892:POKE I,893:POKE I,894:POKE I,895:POKE I,896:POKE I,897:POKE I,898:POKE I,899:POKE I,900:POKE I,901:POKE I,902:POKE I,903:POKE I,904:POKE I,905:POKE I,906:POKE I,907:POKE I,908:POKE I,909:POKE I,910:POKE I,911:POKE I,912:POKE I,913:POKE I,914:POKE I,915:POKE I,916:POKE I,917:POKE I,918:POKE I,919:POKE I,920:POKE I,921:POKE I,922:POKE I,923:POKE I,924:POKE I,925:POKE I,926:POKE I,927:POKE I,928:POKE I,929:POKE I,930:POKE I,931:POKE I,932:POKE I,933:POKE I,934:POKE I,935:POKE I,936:POKE I,937:POKE I,938:POKE I,939:POKE I,940:POKE I,941:POKE I,942:POKE I,943:POKE I,944:POKE I,945:POKE I,946:POKE I,947:POKE I,948:POKE I,949:POKE I,950:POKE I,951:POKE I,952:POKE I,953:POKE I,954:POKE I,955:POKE I,956:POKE I,957:POKE I,958:POKE I,959:POKE I,960:POKE I,961:POKE I,962:POKE I,963:POKE I,964:POKE I,965:POKE I,966:POKE I,967:POKE I,968:POKE I,969:POKE I,970:POKE I,971:POKE I,972:POKE I,973:POKE I,974:POKE I,975:POKE I,976:POKE I,977:POKE I,978:POKE I,979:POKE I,980:POKE I,981:POKE I,982:POKE I,983:POKE I,984:POKE I,985:POKE I,986:POKE I,987:POKE I,988:POKE I,989:POKE I,990:POKE I,991:POKE I,992:POKE I,993:POKE I,994:POKE I,995:POKE I,996:POKE I,997:POKE I,998:POKE I,999:POKE I,1000:POKE I,1001:POKE I,1002:POKE I,1003:POKE I,1004:POKE I,1005:POKE I,1006:POKE I,1007:POKE I,1008:POKE I,1009:POKE I,1010:POKE I,1011:POKE I,1012:POKE I,1013:POKE I,1014:POKE I,1015:POKE I,1016:POKE I,1017:POKE I,1018:POKE I,1019:POKE I,1020:POKE I,1021:POKE I,1022:POKE I,1023:POKE I,1024:POKE I,1025:POKE I,1026:POKE I,1027:POKE I,1028:POKE I,1029:POKE I,1030:POKE I,1031:POKE I,1032:POKE I,1033:POKE I,1034:POKE I,1035:POKE I,1036:POKE I,1037:POKE I,1038:POKE I,1039:POKE I,1040:POKE I,1041:POKE I,1042:POKE I,1043:POKE I,1044:POKE I,1045:POKE I,1046:POKE I,1047:POKE I,1048:POKE I,1049:POKE I,1050:POKE I,1051:POKE I,1052:POKE I,1053:POKE I,1054:POKE I,1055:POKE I,1056:POKE I,1057:POKE I,1058:POKE I,1059:POKE I,1060:POKE I,1061:POKE I,1062:POKE I,1063:POKE I,1064:POKE I,1065:POKE I,1066:POKE I,1067:POKE I,1068:POKE I,1069:POKE I,1070:POKE I,1071:POKE I,1072:POKE I,1073:POKE I,1074:POKE I,1075:POKE I,1076:POKE I,1077:POKE I,1078:POKE I,1079:POKE I,1080:POKE I,1081:POKE I,1082:POKE I,1083:POKE I,1084:POKE I,1085:POKE I,1086:POKE I,1087:POKE I,1088:POKE I,1089:POKE I,1090:POKE I,1091:POKE I,1092:POKE I,1093:POKE I,1094:POKE I,1095:POKE I,1096:POKE I,1097:POKE I,1098:POKE I,1099:POKE I,1100:POKE I,1101:POKE I,1102:POKE I,1103:POKE I,1104:POKE I,1105:POKE I,1106:POKE I,1107:POKE I,1108:POKE I,1109:POKE I,1110:POKE I,1111:POKE I,1112:POKE I,1113:POKE I,1114:POKE I,1115:POKE I,1116:POKE I,1117:POKE I,1118:POKE I,1119:POKE I,1120:POKE I,1121:POKE I,1122:POKE I,1123:POKE I,1124:POKE I,1125:POKE I,1126:POKE I,1127:POKE I,1128:POKE I,1129:POKE I,1130:POKE I,1131:POKE I,1132:POKE I,1133:POKE I,1134:POKE I,1135:POKE I,1136:POKE I,1137:POKE I,1138:POKE I,1139:POKE I,1140:POKE I,1141:POKE I,1142:POKE I,1143:POKE I,1144:POKE I,1145:POKE I,1146:POKE I,1147:POKE I,1148:POKE I,1149:POKE I,1150:POKE I,1151:POKE I,1152:POKE I,1153:POKE I,1154:POKE I,1155:POKE I,1156:POKE I,1157:POKE I,1158:POKE I,1159:POKE I,1160:POKE I,1161:POKE I,1162:POKE I,1163:POKE I,1164:POKE I,1165:POKE I,1166:POKE I,1167:POKE I,1168:POKE I,1169:POKE I,1170:POKE I,1171:POKE I,1172:POKE I,1173:POKE I,1174:POKE I,1175:POKE I,1176:POKE I,1177:POKE I,1178:POKE I,1179:POKE I,1180:POKE I,1181:POKE I,1182:POKE I,1183:POKE I,1184:POKE I,1185:POKE I,1186:POKE I,1187:POKE I,1188:POKE I,1189:POKE I,1190:POKE I,1191:POKE I,1192:POKE I,1193:POKE I,1194:POKE I,1195:POKE I,1196:POKE I,1197:POKE I,1198:POKE I,1199:POKE I,1200:POKE I,1201:POKE I,1202:POKE I,1203:POKE I,1204:POKE I,1205:POKE I,1206:POKE I,1207:POKE I,1208:POKE I,1209:POKE I,1210:POKE I,1211:POKE I,1212:POKE I,1213:POKE I,1214:POKE I,1215:POKE I,1216:POKE I,1217:POKE I,1218:POKE I,1219:POKE I,1220:POKE I,1221:POKE I,1222:POKE I,1223:POKE I,1224:POKE I,1225:POKE I,1226:POKE I,1227:POKE I,1228:POKE I,1229:POKE I,1230:POKE I,1231:POKE I,1232:POKE I,1233:POKE I,1234:POKE I,1235:POKE I,1236:POKE I,1237:POKE I,1238:POKE I,1239:POKE I,1240:POKE I,1241:POKE I,1242:POKE I,1243:POKE I,1244:POKE I,1245:POKE I,1246:POKE I,1247:POKE I,1248:POKE I,1249:POKE I,1250:POKE I,1251:POKE I,1252:POKE I,1253:POKE I,1254:POKE I,1255:POKE I,1256:POKE I,1257:POKE I,1258:POKE I,1259:POKE I,1260:POKE I,1261:POKE I,1262:POKE I,1263:POKE I,1264:POKE I,1265:POKE I,1266:POKE I,1267:POKE I,1268:POKE I,1269:POKE I,1270:POKE I,1271:POKE I,1272:POKE I,1273:POKE I,1274:POKE I,1275:POKE I,1276:POKE I,1277:POKE I,1278:POKE I,1279:POKE I,1280:POKE I,1281:POKE I,1282:POKE I,1283:POKE I,1284:POKE I,1285:POKE I,1286:POKE I,1287:POKE I,1288:POKE I,1289:POKE I,1290:POKE I,1291:POKE I,1292:POKE I,1293:POKE I,1294:POKE I,1295:POKE I,1296:POKE I,1297:POKE I,1298:POKE I,1299:POKE I,1300:POKE I,1301:POKE I,1302:POKE I,1303:POKE I,1304:POKE I,1305:POKE I,1306:POKE I,1307:POKE I,1308:POKE I,1309:POKE I,1310:POKE I,1311:POKE I,1312:POKE I,1313:POKE I,1314:POKE I,1315:POKE I,1316:POKE I,1317:POKE I,1318:POKE I,1319:POKE I,1320:POKE I,1321:POKE I,1322:POKE I,1323:POKE I,1324:POKE I,1325:POKE I,1326:POKE I,1327:POKE I,1328:POKE I,1329:POKE I,1330:POKE I,1331:POKE I,1332:POKE I,1333:POKE I,1334:POKE I,1335:POKE I,1336:POKE I,1337:POKE I,1338:POKE I,1339:POKE I,1340:POKE I,1341:POKE I,1342:POKE I,1343:POKE I,1344:POKE I,1345:POKE I,1346:POKE I,1347:POKE I,1348:POKE I,1349:POKE I,1350:POKE I,1351:POKE I,1352:POKE I,1353:POKE I,1354:POKE I,1355:POKE I,1356:POKE I,1357:POKE I,1358:POKE I,1359:POKE I,1360:POKE I,1361:POKE I,1362:POKE I,1363:POKE I,1364:POKE I,1365:POKE I,1366:POKE I,1367:POKE I,1368:POKE I,1369:POKE I,1370:POKE I,1371:POKE I,1372:POKE I,1373:POKE I,1374:POKE I,1375:POKE I,1376:POKE I,1377:POKE I,1378:POKE I,1379:POKE I,1380:POKE I,1381:POKE I,1382:POKE I,1383:POKE I,1384:POKE I,1385:POKE I,1386:POKE I,1387:POKE I,1388:POKE I,1389:POKE I,1390:POKE I,1391:POKE I,1392:POKE I,1393:POKE I,1394:POKE I,1395:POKE I,1396:POKE I,1397:POKE I,1398:POKE I,1399:POKE I,1400:POKE I,1401:POKE I,1402:POKE I,1403:POKE I,1404:POKE I,1405:POKE I,1406:POKE I,1407:POKE I,1408:POKE I,1409:POKE I,1410:POKE I,1411:POKE I,1412:POKE I,1413:POKE I,1414:POKE I,1415:POKE I,1416:POKE I,1417:POKE I,1418:POKE I,1419:POKE I,1420:POKE I,1421:POKE I,1422:POKE I,1423:POKE I,1424:POKE I,1425:POKE I,1426:POKE I,1427:POKE I,1428:POKE I,1429:POKE I,1430:POKE I,1431:POKE I,1432:POKE I,1433:POKE I,1434:POKE I,1435:POKE I,1436:POKE I,1437:POKE I,1438:POKE I,1439:POKE I,1440:POKE I,1441:POKE I,1442:POKE I,1443:POKE I,1444:POKE I,1445:POKE I,1446:POKE I,1447:POKE I,1448:POKE I,1449:POKE I,1450:POKE I,1451:POKE I,1452:POKE I,1453:POKE I,1454:POKE I,1455:POKE I,1456:POKE I,1457:POKE I,1458:POKE I,1459:POKE I,1460:POKE I,1461:POKE I,1462:POKE I,1463:POKE I,1464:POKE I,1465:POKE I,1466:POKE I,1467:POKE I,1468:POKE I,1469:POKE I,1470:POKE I,1471:POKE I,1472:POKE I,1473:POKE I,1474:POKE I,1475:POKE I,1476:POKE I,1477:POKE I,1478:POKE I,1479:POKE I,1480:POKE I,1481:POKE I,1482:POKE I,1483:POKE I,1484:POKE I,1485:POKE I,1486:POKE I,1487:POKE I,1488:POKE I,1489:POKE I,1490:POKE I,1491:POKE I,1492:POKE I,1493:POKE I,1494:POKE I,1495:POKE I,1496:POKE I,1497:POKE I,1498:POKE I,1499:POKE I,1500:POKE I,1501:POKE I,1502:POKE I,1503:POKE I,1504:POKE I,1505:POKE I,1506:POKE I,1507:POKE I,1508:POKE I,1509:POKE I,1510:POKE I,1511:POKE I,1512:POKE I,1513:POKE I,1514:POKE I,1515:POKE I,1516:POKE I,1517:POKE I,1518:POKE I,1519:POKE I,1520:POKE I,1521:POKE I,1522:POKE I,1523:POKE I,1524:POKE I,1525:POKE I,1526:POKE I,1527:POKE I,1528:POKE I,1529:POKE I,1530:POKE I,1531:POKE I,1532:POKE I,1533:POKE I,1534:POKE I,1535:POKE I,1536:POKE I,1537:POKE I,1538:POKE I,1539:POKE I,1540:POKE I,1541:POKE I,1542:POKE I,1543:POKE I,1544:POKE I,1545:POKE I,1546:POKE I,1547:POKE I,1548:POKE I,1549:POKE I,1550:POKE I,1551:POKE I,1552:POKE I,1553:POKE I,1554:POKE I,1555:POKE I,1556:POKE I,1557:POKE I,1558:POKE I,1559:POKE I,1560:POKE I,1561:POKE I,1562:POKE I,1563:POKE I,1564:POKE I,1565:POKE I,1566:POKE I,1567:POKE I,1568:POKE I,1569:POKE I,1570:POKE I,1571:POKE I,1572:POKE I,1573:POKE I,1574:POKE I,1575:POKE I,1576:POKE I,1577:POKE I,1578:POKE I,1579:POKE I,1580:POKE I,1581:POKE I,1582:POKE I,1583:POKE I,1584:POKE I,1585:POKE I,1586:POKE I,1587:POKE I,1588:POKE I,1589:POKE I,1590:POKE I,1591:POKE I,1592:POKE I,1593:POKE I,1594:POKE I,1595:POKE I,1596:POKE I,1597:POKE I,1598:POKE I,1599:POKE I,1600:POKE I,1601:POKE I,1602:POKE I,1603:POKE I,1604:POKE I,1605:POKE I,1606:POKE I,1607:POKE I,1608:POKE I,1609:POKE I,1610:POKE I,1611:POKE I,1612:POKE I,1613:POKE I,1614:PO
```


ドラキュラ

DRACURA ハンティング HUNTING

塚原 宏幸

あそびかた

あなたは、ドラキュラ専門のハンターです。今日もドラキュラを退治に、ここへやってきました。

[I][J][K][M]でハンターを操作し、[Z]でチョイヤソイヤと襲いかかるドラキュラに、十字架を投げつけて殺してください。ハンターの力の関係で、十字架はたいして遠くまで飛びません。その上、途中まではまっすぐ飛ぶのだけれど、それからどこへ飛ぶかわかりません。

ドラキュラを2+ラウンド数殺すと、城の壁が開き

CHECKER FLAG

Dr.D: JR-100のLOCATEは、垂直座標と水平座標の順序が逆じゃが、ほかに逆のパソコンがあるのを知っとるかな?

編: IBM-JXですね。

Dr.D: そうだ。しかしなぜ反対にしたのだろうか。

影: 個性的でいいんじゃないの?

Dr.D: 知っとる人があったら教えてほしいな。



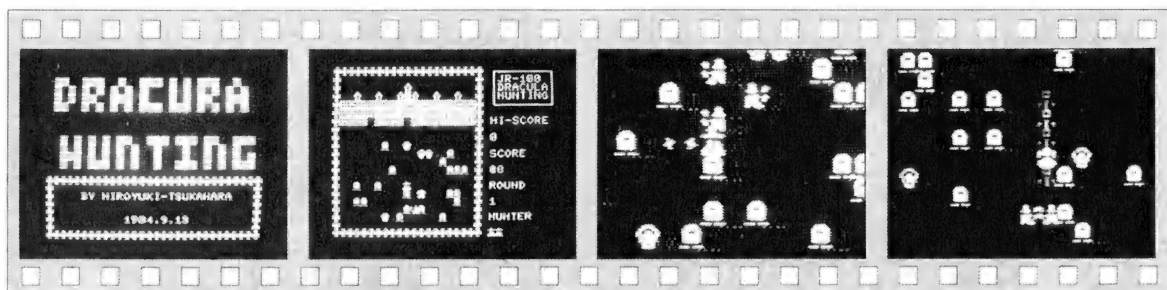
ます。そこで、城に十字架を投げて破壊すると、1面クリアでボーナスが0~1000入ります。

城の庭には、墓や棺桶が散らばっています。ドラキュラに捕まるか、棺桶にぶつくと、ハンターが1人減って昇天していきます。

3人死ぬと、ゲーム・オーバーです。ドラキュラは、1人殺すたびに10点入ります。棺桶は、ラウンドが進むにつれて多くなります。

プログラム

アイデアがたいしたことないので、スピードで勝負しました。プログラムは、できるだけ短かくしたつもりです。時間と頭をもてあましてしょうがないという人は、ぜひ解読してみましょう。それではまた。



〈写真1〉タイトル画面。
おもしろいぞ〜っ

〈写真2〉ドラキュラの城
の前で戦います

〈写真3〉十字架をドラキ
ュラに投げつける

〈写真4〉ドラキュラにつ
かまると一昇天!

★弁当を忘れたときには「わけあおう青春!」といって、弁当をわけてもらおう。(滋賀県草津市・日本ヒマ人協会会員14才)……【影: わけあおう青春! Dr.D: こらこら、なにもワシにいわなくともいいではないか?】

JR-200用

ジャビオス

JAVIOUS

加藤 豊

★ストーリー

西暦21××年、ジャンケンは、ついに宇宙的な流行になっていた。

その中でも、病的なほどジャンケンのはやっている星、「JAVIOUS」があった。

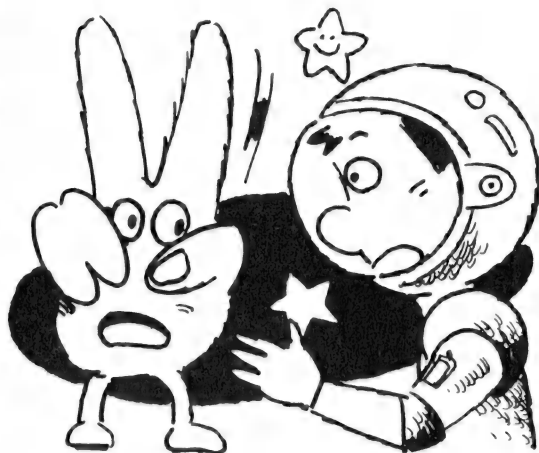
ジャンケンの発祥地「地球」では、どのくらいのものかと、JAVIOUSに調査にいくことにした。船の乗組員は、「マサト」、「ケンジ」、「アキラ」、それと船長の「ノボル」の4人だった。

船には、いちおう3機の戦闘機が積んであった。その戦闘機は、「JAN」とよばれ、ジャンケン狂いのエイリアン「ジョロス」用につくられたものだ。

そのうちに、船はJAVIOUSに着いた。景色は月面に似ていた。

なにもいない……そう思ったときのことだった。レーダーには、数えきれないほどの物体が映しだされ、こちらに向かってくる。「ジョロス」だ。

コンピュータのはじきだしたデータによると、敵は10の編隊を組んで突進してくる。どうやら、後ろのほうが強敵らしい。戦闘機が、つぎつぎと発進していった。さあ、この戦いに勝てるかは、キミの腕しだいだ！



★あそびかた

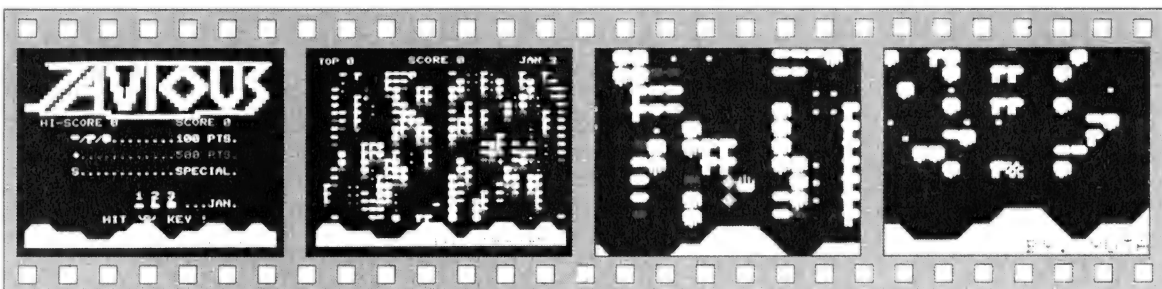
はっきりいって、このゲームはジャンケンのスクロール・ゲームです。

RUNすると、しばらくして(かなり長い時間)、暴発音とともにタイトルがでます。そこで、[S]キーを押してスタートです。いちおう、バックに音を流してみました。

《第1表》変数表

G	JANの数
X	JANの位置
JA	JANの形
GS\$(n)	JAN表示用
ST	面数
S	面クリアまでの数
SC	スコア
HS	ハイ・スコア
T\$(n, m)	登場の表示用
M	下のキャラクタ記憶
I, J, K	汎用

JR-200



《写真1》軽快な音楽に乗ってゲーム・スタート

《写真2》ジャンケンの嵐の中をつき進むのです

《写真3》あなたはパー、敵の動きに注目しよう

《写真4》カーン！ 残念でした、またどーぞ！

★これは青色です。これは赤色です。さてこれはなに色でしょう。(神奈川県藤沢市・沖田総一16才)……【つく美：色えんぴつで書いてくれました。さて、なに色かな？ 影：ヒントは、パソコンのカラー表示色だよん。】

敵をやっつけると、100点です。「あいこ」や、「まけ」では、やられてしまいます。

"◆"をとると500点で、"S"を取ると1機追加です。

10面クリアすると、今のスコア×2+残りのJAN×3000がスコアになって、そこで終わりです。

使うキーは、カーソル・キーの◀▶, それから **1** ~ **3** のキー (**1** = グー, **2** = チョキ, **3** = パー) です。

★プログラム

難しくしたいときは、170行のSを大きくすると、道のりが長くなります。

それから、760行の…(0)×(20…の20を小さくすると(最低14まで)、敵の数が増えます。

CHECKER FLAG

影：わー、かっこいいタイトルだね!!

編：タイトルがかっこいいと、がぜんゲームする気にさせますね。

Dr.D: プレイヤーをその気にさせることも、

重要だな。

影：その気にさせないで～。

[illegible][illegible]

影さんの里帰り

はとぼっほ

❖ STORY

影さんは、電波新聞社から2週間の休みをもらった。せっかくの休みなので「いっぺん、イナカのオバさんちでもいってみるか…」と思って、影さんは東京をたった。

あとひと駅電車に乗れば、すぐオバさんちだ…影さんは、足を急がせた。

すると、とつぜん頭の上から、見たこともない鳥が襲ってきた。運よく、影さんはロケット・バーナーを3台持っていたので、空へ逃げたが上には高压線が…。

影さんは、思った。「ようし、こうなったら、あの鳥をバーナーで焼き鳥にして、オバさんのみやげにしてやろう」……、そして影さんと鳥の、命をかけた対決が始まったのである。

CHECKER FLAG

Dr.D: JRのプログラムは、実に見やすいな。

編: レベルも高いですよ。

Dr.D: ユーザ定義文字があると、ゲームも面白い。



❖ あそびかた

影さんを鳥の上に移動して、バーナーで焼けばいいだけです。影さんは、カーソル・キーで動きます。が、引力が働きますので、空中静止ができません。バーナーは、スペース・キーで、下2キャラぶんでます。

8匹やつつけると、影さんが左の駅(エッ!)に入って、面クリアです。3面クリアすれば、ボーナス+1チャンス追加で、駅の屋根に…これはヒミツです。

面が増すごとにだんだん難しくなり、5面以上へ行くには、かなりテクニックが必要になると思います。なお、高压線にひかかると、即ゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

X, Y……人間の座標

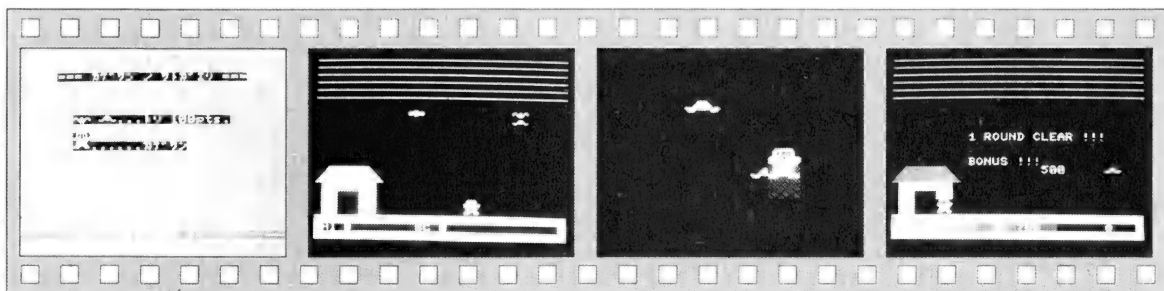
X 1(1), Y 1(1), X 1(2), Y 1(2)……トリの座標

R……ラウンド

I, T, Q……雑用

S……スコア

H……ハイ・スコア



《写真1》鳥にからかわれ
る影さんのおはなし

《写真2》駅の近くで鳥に
襲われる影さん

《写真3》ジャンプしてバ
ーナーをブォーッ!!

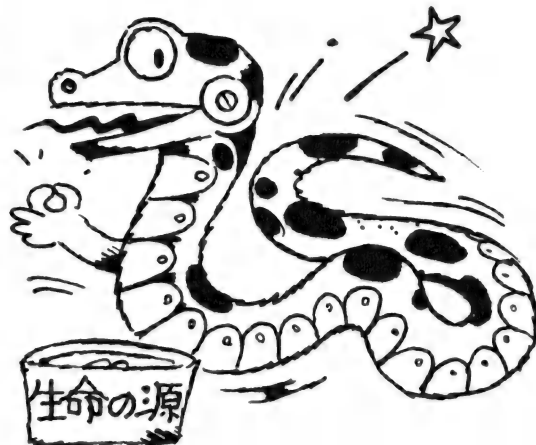
《写真4》ラウンド・クリ
アでボーナスが500点

★お父さんは、僕に頭を下げてFM-7を使っていたが、今では僕がお父さんに頭を下げてPC-8801mkIIモデル30を使わせてもらっている。(栃木県鹿沼市・諸葛孔明16才)……【編: パソコン・ファミリーの楽しさ。】

JX用

メタル スネーカー
METAL SNAKER
ワールド クリスタル
WORLD X'TAL 3

埼玉県人



ストーリー

バクテロンとのシレッツな戦いも終わり、この世界にも平和が訪れた。しかし、SNAKERのダメージも、けって少なくはなかった。そのためSNAKERは、生命の源である、カンテリエスαを求めて、ここキューールド空間にきていた。

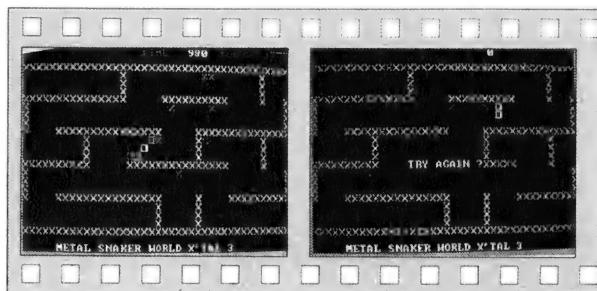
しかし、カンテリエスαの崩壊する時間は5000TIMEのため、その時間以内にSNAKERは回復しなければならぬ。

ゲームのしかた

SNAKERは、テン・キーの[4][6]で左右に、スペース・キーでジャンプすることができる。時間内にカンテリエスαを取れば、1面クリアとなる。ゲームの

《第1表》キャラクタの説明

*□□□ SNAKER
% カンテリエスα



《写真1》%をすべて取ればよいのです

《写真2》ゲーム・オーバー。[Y]キーでリプレイ

コツは、左右の動きを止めて(適当なキーを押す)、じっくりねらって取ることです。

おわりに

最初は、敵のじゃまが入るように作ったのですが、敵がいなくなるとスピードが速く、おもしろいので、なくしました。それにしてもMETAL SNAKER WORLD X'TALシリーズは、いつまで続くのだろうか。

METAL SNAKER WORLD X'TAL 3 のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:RANDOMIZE TIMER:DIM X(100),Y(100):WIDTH 40,10:COLOR 2,4,1:KEY OFF:CL
5 0:LOCATE 3,6:PRINT "METAL SNAKER WORLD X'TAL 3"
20 COLOR INT(RND(1)*8):LOCATE 7,14:PRINT "HIT ANY KEY?":IF INKEY="" GOTO 20 EL
30 TI=5000:X(0)=23:X(1)=23:Y(0)=22:Y(1)=22:VX=0:VY=0:I=0:IF=9:RND2:IF F320 TH
EN F=20
40 CLS:COLOR 4:LOCATE 1,3:PRINT "SCORE":USING "#####":SC:LOCATE 1,18:PRINT "TIM
E":TAB(30):"ROUND":USING "###":RD
50 COLOR 6:LOCATE 3,1:PRINT STRING$(40,"X"):FOR I=4 TO 7:LOCATE 1,15:PRINT "X":
LOCATE 1,36:PRINT "X":NEXT
60 LOCATE 7,1:PRINT STRING$(14,"X"):LOCATE 7,21:PRINT STRING$(10,"X"):FOR I=7
TO 11:LOCATE 1,1:PRINT "X":LOCATE 1,40:PRINT "X":NEXT
70 LOCATE 11,6:PRINT STRING$(15,"X"):LOCATE 11,26:PRINT STRING$(14,"X"):FOR I=1
2 TO 15:LOCATE 1,10:PRINT "X":LOCATE 1,26:PRINT "X":LOCATE 1,36:PRINT "X":NE
XT
80 LOCATE 15,1:PRINT STRING$(9,"X"):LOCATE 15,16:PRINT STRING$(15,"X"):FOR I=1
6 TO 19:LOCATE 1,1:PRINT "X":LOCATE 1,40:PRINT "X":NEXT
90 LOCATE 19,6:PRINT STRING$(14,"X"):LOCATE 19,31:PRINT STRING$(9,"X"):FOR I=1
9 TO 22:LOCATE 1,20:PRINT "X":LOCATE 1,26:PRINT "X":NEXT:LOCATE 23,1:PRINT STR
ING$(40,"X")
100 COLOR 3:PRINT:PRINT SPC(5):"METAL SNAKER WORLD X'TAL 3":
110 COLOR 2:FOR I=1 TO F
120 K=INT(RND(1)*5)+4+J:J=INT(RND(1)*40)+1:IF SCREEN(K,J)<32 GOTO ELSE IF 5
GREEN(K-1,J)<ASC("X") GOTO 120
130 LOCATE K,J:PRINT "X":NEXT I
140 IN$=INKEY$:IF VY=0 THEN IF SCREEN(Y(S)+1,X(S))<ASC("X") THEN VY=1 ELSE IF I
N$="" THEN VY=-1:GOTO 160
150 IF IN$<>" " THEN VX=(IN$="4")-(IN$="6")
160 XX=X(S)+VX:YY=Y(S)+VY:XX=XX-(XX&40)-(XX&1)=40:CH=SCREEN(VY,XX):IF CH<32 G
OTO 190
170 LOCATE Y(E),X(E):PRINT " ":COLOR 3:LOCATE Y(S),X(S):PRINT "O":I=5-(S+1)=(S
100):E=-(E+1)+(E<100):X(S)=XX:Y(S)=YY:COLOR 4:LOCATE Y(S),X(S),0:PRINT "4":I=I-
1:IF I<0 GOTO 220
180 COLOR 3:LOCATE 1,23:PRINT USING "#####":TI:GOTO 140
190 IF CH=ASC("b") THEN PLAY "D32":E=E-1:(E=0)*101:I=5-E:I=1-(I<0)*101:IF TH
EN RD=RD+1:SC=SC+TI*10+RD*100:GOTO 30 ELSE IF CH=ASC("X") THEN ITO
200 IF VY=-1 THEN IF SCREEN(Y(S)-1,X(S))=ASC("X") THEN VY=1:GOTO 160 ELSE VX=-VX
:GOTO 160 ELSE IF VY=1 THEN IF SCREEN(Y(S)+1,X(S))=ASC("X") THEN VY=0:GOTO 160 E
LSE VX=-VX:GOTO 160 ELSE VX=VX:GOTO 160
210 STOP
220 COLOR 4:LOCATE 10,15:PRINT "GAME OVER ":COLOR 5:LOCATE 15,15:PRINT "TRY AGA
IN "
230 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" GOTO 20 ELSE IF IN$="N" OR IN$="n" THEN CLS
:END ELSE 230
```

★ファミリーコンピュータのカセットをかたむけてロードしてゲームをすると、おもしろいことが起こります。
(千葉市・白髭亮三13才)……【編：画面もかたむいてたりして。影：それじゃ首をかたむけてゲームをしなきゃ。】

愛しの チェリー CHERRY

山崎 幸信



最近、長めのプログラムが多いとお嘆きのあなたに、短かめの作品をお送りします。

このゲームは、K助君（★）を操作して、画面上のすべてのチェリー（h）を取るものです。でも、大変しつこいもんす太君（☹）に3回つかまると、ゲーム・オーバーです。

遊びかた

RUNすると、いきなり始まります。カーソル・キーでK助君を上下左右に動かしますが、ハシゴがないと登れません。また、とび降りもできます。もんす太君は、斜めにも動けるので注意してください。

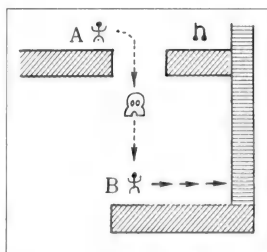
10個のチェリーをすべて取るとラウンド・クリアで、もんす太の追いかかけが少しくなります。

チェリーは1個10点でラウンド・クリアで、ラウンド数×100点のボーナスがあります。

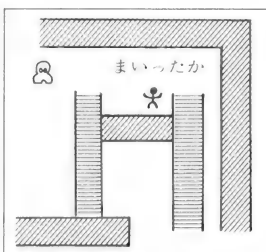
C H E C K E R F L A G

Dr.D: BASIC-Iのメモリをフルに活用した、すばらしい作品だ。ゲーム・アイデアは、いまひとつだぞ。

How to win



《第1図》すり抜け



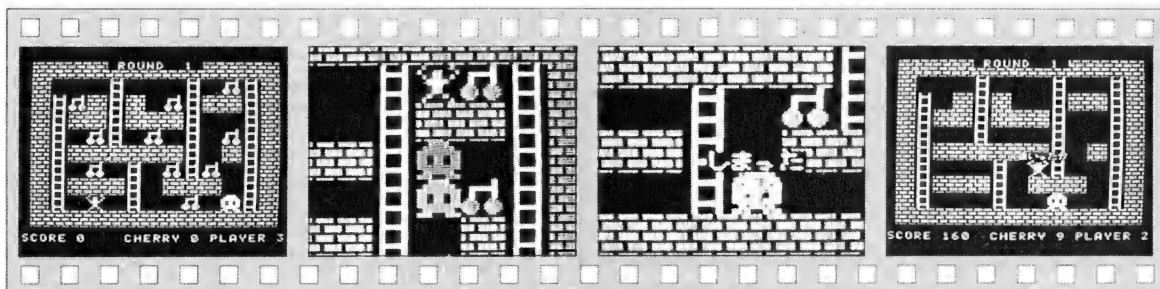
《第2図》ボーナス・テクニック

①すり抜け

第1図の状態、右上のチェリーが取りたいときには、A地点から右に動かしてとび降りると、もんす太君をすり抜けてB地点にいけます。あとは、すばやく逃げてください。

②幻の765点ボーナス

たいしたテクニックではありませんが、第2図のように右上のチェリーを一番最後にとると、765点が入ります。



《写真1》もんす太から逃げてチェリーを取れ！

《写真2》もんす太の動きがしつこいので注意！

《写真3》ウォーツ、つかまってしまった

《写真4》ラウンド・クリアだぜ！！

オリジナル・パターンの作りかた

900行以降のデータ文が、画面データです。これを変
更すればよいのですが、外側は必ず壁にし、チェリー
は10個にしてください。

データは、1が壁、2が空間、3がチェリー、4が
ハシゴです。テキスト・モードにして入力すると、わ
かりやすいと思います。それと、データの数(13×
10=130)、変えないでください。

《第1表》変数表

X, Y	K助君の座標
MX, MY	もんす太君の座標
C	ラウンド中にとったチェリーの数
S	スコア
V	K助君の残り数
R	ラウンド
I, J	ループ・カウンタ
XY(12, 9)	画面データ
A\$	4キャラ単位の画面で、一つの画面 データが一つのA\$に対応している
P	もんす太の出現率

愛しのチェリーのプログラム・リスト

```

2 Print " ":for I=4 to 6
4 stchr "0060606060606060" to &E1,1:stchr "2020202020202020"
to &80,1:next
6 for I=1 to 3:stchr "dfdf00fbfbfb00df" to &80,1:next
10 dim XY(12,9)
12 ma9 1
14 stchr "42995a3c18182442" to 1
16 stchr "3c7effdbdbff7ee7" to 2
20 let S=0:let R=1:let U=3
25 restore 900:cls:let C=0
30 for I=0 to 9:for J=0 to 12
40 read XY(J,I):let A$=""
50 if XY(J,I)=1 then let A$="■↓←■"
70 if XY(J,I)=3 then let A$="↑↓←●"
80 if XY(J,I)=4 then let A$="↑↓←H"
90 Print cursor(J*2+2,I*2)A$
100 next:next
110 scod 1,1:scod 1,4
120 scod 2,2:scod 2,10
130 let X=3:let Y=8:let MX=10:let MY=8
200 loc 2 to MX*16+16,MY*16
220 if X=MX and Y=MY then goto 800
230 let M=peek(&702B)
240 if M=51 and XY(X,Y-1)=4 then let Y=Y-1
250 if M=54 and XY(X-1,Y)>1 then let X=X-1
260 if M=55 and XY(X+1,Y)>1 then let X=X+1
270 if M=46 and XY(X,Y+1)=4 then let Y=Y+1
280 if XY(X,Y)=3 then Print cursor(X*2+2,Y*2)" ↓← " :let C
=C+1:let S=S+10:let XY(X,Y)=2:Print "■"
290 if XY(X,Y+1)=2 or XY(X,Y+1)=3 then let Y=Y+1:loc 1 to X*
16+16,Y*16:goto 280
295 let P=rnd(12-R):if P>0 then goto 335
300 if MX>X and XY(MX-1,MY)>1 then let MX=MX-1
310 if MX<X and XY(MX+1,MY)>1 then let MX=MX+1
320 if MY<Y and XY(MX,MY+1)>1 then let MY=MY+1
330 if MY>Y and XY(MX,MY-1)>1 then let MY=MY-1
335 loc 1 to X*16+16,Y*16
340 if C>9 then goto 410
350 Print cursor(1,21)"SCORE"IS
360 Print cursor(12,21)"CHERRY" C
370 Print cursor(21,21)"PLAYER"IU
380 Print cursor(10,0)" ROUND "IR
400 goto 280
410 Print cursor(X*2+1,Y*2-1)"悪い、また!" :let S=S+100*R
420 for I=1 to 9999:next
425 if X=10 and Y=1 then let S=S+765
430 let R=R+1:cls:goto 25
800 Print cursor(X*2+1,Y*2-1)"しまった!" :for J=0 to 9999:next
810 let U=U-1:if U=0 then goto 830
820 goto 25
830 cls:let M$="げえむおぼろ"
840 for I=0 to 6
850 let A$=mid$(M$,I*2+1,2)
860 for J=0 to 12
863 for K=1 to 99:next
865 Print cursor(10+2*I,J)" "
870 Print cursor(10+2*I,J+1)A$
875 next:next
880 Print cursor(12,21)"REPLAY=[R]"
885 if inkey$="r" then goto 20 else goto 885
890 rem -0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2
900 data 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
910 data 1,2,2,2,4,2,2,2,4,2,3,4,1
920 data 1,4,3,1,4,1,2,3,4,1,1,4,1
930 data 1,4,1,1,4,1,1,1,4,2,2,4,1
940 data 1,4,2,3,4,2,3,2,4,2,3,4,1
950 data 1,4,1,1,1,1,1,1,4,2,1,4,1
960 data 1,4,2,3,2,4,2,3,4,3,2,4,1
970 data 1,4,1,1,1,4,2,1,1,1,2,4,1
980 data 1,4,2,2,4,2,2,3,2,2,4,1
990 data 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1

```

★友人が店の人に「マシン語と機械語って、どちらがうの?」と聞いたら、「根本的にちがう」といわれたってさ。
(神奈川県三浦郡・Dr.M西13才)……【Dr.D:おかしな話だな。ワシにもよくわからん、ハッハハハ!】

カン ボーイ CAN BOY

小林 修



《第1表》変数表

遊びかた

最初にカンをかけて、ゲームがスタートします。カンボーイを操つて、全部のドットをクリアすると、つぎの面にいけます。

画面のC, A, N, B, O, Yの順にクリアすると、100点ずつプラスされますが、順番をまちがえると、100点ずつマイナスとなります（必ず、まわらなくてもよい）。CANBOYを全部クリアするとスペシャル・フラグがでますので、これをクリアすると、カンボーイの数が増えます（ただし、カンボーイのスピードが遅くなるので注意してください）。

オニに見つかってしまった場合（青くなる）は、カンをけるとセーフとなります。このときは100点プラスされますが、見つかっていないときにけると、-10点となります。

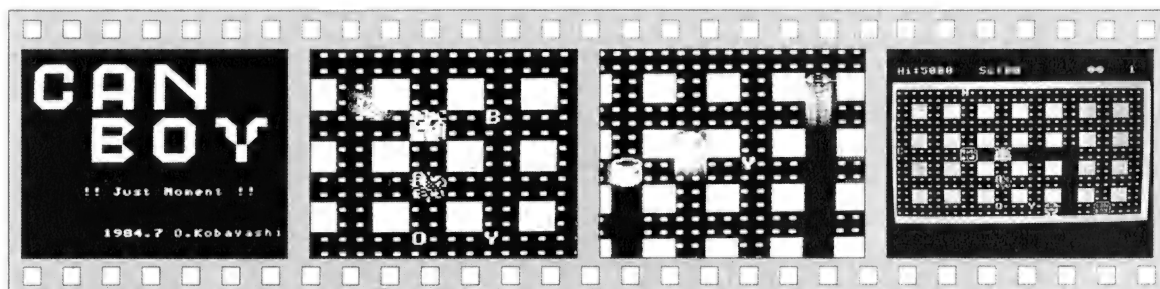
途中で木の枝に隠れることができます。小枝は1～3回分隠れていられますが、見つかることもあります。

赤と黄色のCANBOYと書いてあるお札は、通ることができません。黄色のお札は面の数現われ、オニがカンをさがしているときは、通ることができます。赤色のお札は神出鬼没的に現われますが、小枝に隠れ

- | | |
|------|-------------------------------------|
| AC | お札（赤）のタイマ |
| F | ステージ数 |
| K | キー・アドレス |
| P | オニと衝突したフラグ |
| PC | 小枝のタイマ |
| Pd | カンボーイの通ったキャラクタ |
| PI | オニのステータス（0：カンをさがす、1：中央にもどる、2：おいかける） |
| PJ | オニのカンをおいてからのタイマ |
| PK | カンボーイの見つかったかどうか |
| SK | カンボーイの数 |
| U, V | オニの座標 |
| W, Z | カンの座標 |
| X, Y | カンボーイの座標 |

スプライト

- | | | | |
|---|-------|----|-------|
| 0 | 小枝 | 1 | カンボーイ |
| 2 | オニ | 3 | オニの視線 |
| 4 | スペシャル | 11 | カン |
| 5 | お札 | | |



《写真1》タイトル画面

《写真2》カンをかけてゲームが始まります

《写真3》オニがカンを取ってきて――

《写真4》つかまらないように、ドットを取れ!!

ださい。

RUNでスタート。カンボーイはカーソル・キーで移動し、左[SHIFT]キーでカンをけったり、小枝に隠れることができます。

なんて、いつも身近にゴロゴロしてるものなのさ。この作品は、その代表例だな。

```

10 goto 430
20 if status(3)=1 then goto 80
30 if inkey(0)=51 and rct(X/8-.V/8-1)<>128 then vav=D190
40 if K=5 and rct(X/8+2.V/8)<>128 then X=X+D190+70
50 if K=6 and rct(X/8-.V/8+2)<>128 then X=X+D190+70
60 if K=4 and rct(X/8-1.V/8)<>128 then X=X-D
70 move 1 to X.V.IC
80
90
100 if AC mod 10=0 then loc 5 to rnd(6)*32+.rnd(4)*32+32+RC
110 if coInc(5)=1 then erase 1:5:play "o4ccc34o4ccc049"190
120 if coInc(5)=0 then play "o4ccc34o4ccc049"190
130 if status(3)=1 then p=5+X
140 if status(3)=0 and P=0 then p=3:play then goto 400
150 if coInc(3)=0 then P=P+1:if PC3 then goto 9 to 11ers
160
170 if coInc(0)=1 and inkey(0)=4 then joint 0 to 1:1
180 if coInc(4)=1 then S=S+1:play "o532932a16"1erase 4
190 if P<0 then p=p+1:goto 220
200 if P=0 then p=p+1:goto 220
210 if P=1 then p=p+1:goto 220
220 if P=2 then p=p+1:goto 220
230 if P=3 then p=p+1:goto 220
240 if P=4 then p=p+1:goto 220
250 if P=5 then p=p+1:goto 220
260 if P=6 then p=p+1:goto 220
270 if P=7 then p=p+1:goto 220
280 if P=8 then p=p+1:goto 220
290 if P=9 then p=p+1:goto 220
300 if P=10 then p=p+1:goto 220
310 if P=11 then p=p+1:goto 220
320 if P=12 then p=p+1:goto 220
330 if P=13 then p=p+1:goto 220
340 if P=14 then p=p+1:goto 220
350 if P=15 then p=p+1:goto 220
360 if P=16 then p=p+1:goto 220
370 if P=17 then p=p+1:goto 220
380 if P=18 then p=p+1:goto 220
390 if P=19 then p=p+1:goto 220
400 if P=20 then p=p+1:goto 220
410 if P=21 then p=p+1:goto 220
420 if P=22 then p=p+1:goto 220
430 if P=23 then p=p+1:goto 220
440 if P=24 then p=p+1:goto 220
450 if P=25 then p=p+1:goto 220
460 if P=26 then p=p+1:goto 220
470 if P=27 then p=p+1:goto 220
480 if P=28 then p=p+1:goto 220
490 if P=29 then p=p+1:goto 220
500 if P=30 then p=p+1:goto 220
510 if P=31 then p=p+1:goto 220
520 if P=32 then p=p+1:goto 220
530 if P=33 then p=p+1:goto 220
540 if P=34 then p=p+1:goto 220
550 if P=35 then p=p+1:goto 220
560 if P=36 then p=p+1:goto 220
570 if P=37 then p=p+1:goto 220
580 if P=38 then p=p+1:goto 220
590 if P=39 then p=p+1:goto 220
600 if P=40 then p=p+1:goto 220
610 if P=41 then p=p+1:goto 220
620 if P=42 then p=p+1:goto 220
630 if P=43 then p=p+1:goto 220
640 if P=44 then p=p+1:goto 220
650 if P=45 then p=p+1:goto 220
660 if P=46 then p=p+1:goto 220
670 if P=47 then p=p+1:goto 220
680 if P=48 then p=p+1:goto 220
690 if P=49 then p=p+1:goto 220
700 if P=50 then p=p+1:goto 220
710 if P=51 then p=p+1:goto 220
720 if P=52 then p=p+1:goto 220
730 if P=53 then p=p+1:goto 220
740 if P=54 then p=p+1:goto 220
750 if P=55 then p=p+1:goto 220
760 if P=56 then p=p+1:goto 220
770 if P=57 then p=p+1:goto 220
780 if P=58 then p=p+1:goto 220
790 if P=59 then p=p+1:goto 220
800 if P=60 then p=p+1:goto 220
810 if P=61 then p=p+1:goto 220
820 if P=62 then p=p+1:goto 220
830 if P=63 then p=p+1:goto 220
840 if P=64 then p=p+1:goto 220
850 if P=65 then p=p+1:goto 220
860 if P=66 then p=p+1:goto 220
870 if P=67 then p=p+1:goto 220
880 if P=68 then p=p+1:goto 220
890 if P=69 then p=p+1:goto 220
900 if P=70 then p=p+1:goto 220
910 if P=71 then p=p+1:goto 220
920 if P=72 then p=p+1:goto 220
930 if P=73 then p=p+1:goto 220
940 if P=74 then p=p+1:goto 220
950 if P=75 then p=p+1:goto 220
960 if P=76 then p=p+1:goto 220
970 if P=77 then p=p+1:goto 220
980 if P=78 then p=p+1:goto 220
990 if P=79 then p=p+1:goto 220
1000 if P=80 then p=p+1:goto 220

```

85

MAXマシン(MAX BASIC)用

ノーサイド NO SIDE

西沢 五郎

あそびかた

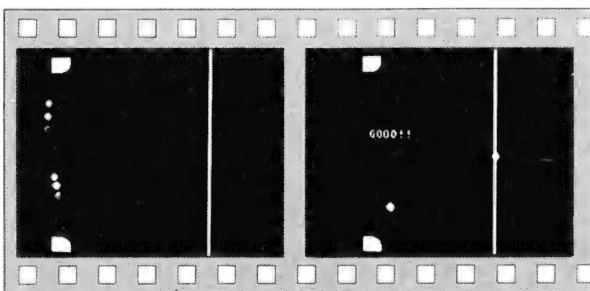
このゲームは、名のとおりSIDEがないゲームです。内容は、いたって簡単。はねているボールを、うちかえせばよいのです。上に向かってはねて下へ落ちてくるボールと、下に向かってはねて上に向かって落ちてくるボールの2個があります。上下に一つずつラケット(?)のようなものがあるので、**[A]****[D]**で移動させて、うまくボールをうちかえしてください。

画面の右側に線がひいてあり、どちらかのボールがそこまで運ばれると1面クリアです。

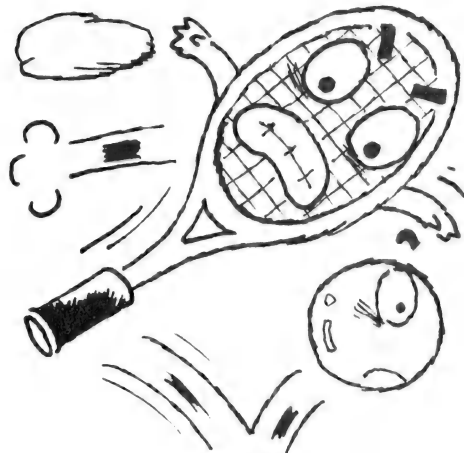
受けそこねて下か上(?)にボールが落ちると、ゲーム・オーバーです。ボールは、ラケットの右に当たるとX方向の増加量が多くなります。

改造について

面クリアごとのボーナスをつけたとしても、よいと思います。ボーナスはできませんが、面クリアするとボールの速さが3面まで変わるようにしてあります(時間(秒)の増加の変化を使った)。これであきってしまった人は、プログラムの初めの放物線のグラフの式の初速などを変えると、おもしろいと思います。



《写真1》ポヨヨ〜ン、放物線を描いて動くボール
《写真2》二つのボールに気を配って、ゴール!



《リスト1》プログラム・リスト

```
10 POKE55,255:POKE56,12:FORI=0TO17:READ
11 POKE3584+I,0:NEXT
20 FORI=18TO87:POKE3584+I,0:NEXT
30 FORI=88TO166:READQ:POKE3584+I,Q:NEXT
40 FORI=167TO192:POKE3584+I,0:NEXT
50 DATA60,0,0,126,0,0,251,0,0,251,0,0,10
2,0,0,60,0,0,31,255,0
60 DATA31,255,254,31,255,248,31,255,252,
31,255,254,31,255,254,31,255,255
70 DATA31,255,255,31,255,255,31,255,255,
31,255,255,31,255,255,31,255,255,0
80 DATA31,255,255,31,255,255,31,255,255,
31,255,255,31,255,255,31,255,255
90 DATA31,255,255,31,255,254,31,255,254,
31,255,252,31,255,248,31,255,224
95 DATA31,255,0
100 POKE631,131:POKE193,1:CLR:NEW
```

《リスト2》NO SIDEのメイン・プログラム・リスト

(リスト1をLOAD, RUNしたあと、)
リスト2をLOAD, RUNします

```
10 U=53248:J=0.2:K=0.3:S=0
15 POKEU+21,15:POKE2040,56:POKE2041,56:P
OKE2042,58:POKE2043,57:POKEU+39,1
16 POKEU+40,7:POKEU+41,13:POKEU+42,13
17 AS="SCUUUUUUUU"
20 A=24:B=220:C=24:D=74:E=24:F=2:G=40:H=
2:I=40:PRINT"SC":M=0:T=0:U=0
30 DEFFNL(T)=220-(40*T-4.9*T*T)
40 DEFFMH(U)=74+(40*U-4.9*U*U)
50 FORX=1TO25:PRINTAB(27)"I":NEXT
100 P=PEEK(197):E=E+7*(P=10)-7*(P=18)
105 E=E+3*(E>232)-3*(E<24)
110 T=T+J:U=U+K:A=A+F:C=C+H
120 B=FNL(T):D=FMH(U):M=0
125 POKEU,A:POKEU+1,B:POKEU+2,C:POKEU+3,
D:POKEU+4,E:POKEU+5,65
126 POKEU+6,E:POKEU+7,220
130 M=-(B>217)-2*(D<81)-3*(A>232)-3*(C>2
32)
140 ONMGOTO200,220,240
150 PRINT"SC":S="S"
170 GOTO100
200 IFE-4<AANDC<E+20THENT=0:B=219:F=(A-E
)/2:S=S+10:GOTO100
210 GOTO300
220 IFE-4<CANDC<E+20THENU=0:D=75:H=(C-E
)/2:S=S+10:GOTO100
230 GOTO300
240 J=J+0.1:K=K+0.1:IFJ=0.5THENJ=0.2:K=0
.3
250 PRINTASTAB(10)"GOOD!!"
270 FORI=0TO3000:NEXT:GOTO20
300 PRINTASTAB(10)"GAME OVER!!"
320 GETBS:IFBS="S"THEN10
330 GOTO320
```


反物質生命体 Kage

YAMI

○内 容

トン平君の村では、バルカン星から連れ返った反物質生命体「Kage」を退治することになりました。というのも、「Kage」は反物質生命体のため、トン平君たちと少しでも接触しようものなら、両方とも消滅してしまうからでした。

そして、村の会議で「Kage」退治に決まったのは……トン平君でした。さっそく、長老がトン平君に言いました。「このな、このモニタに入って、Kageと戦うんじゃ。武器はな、このBEAMガンじゃ。それからこれが受信器じゃ。受信器のとおり動くんじゃぞ。くれぐれもKageとぶつからんようにな。」

これだけ言うと、長老は魔法をかけて、トン平君をモニタの中に入れてしまいました。そして長老は、MSX送信器で送信を始めました。ところがこのMSX送信器は、コンデンサのエネルギーが“5”にならないと送信できないのでした。そのうえ、トン平君は送信がないと適当に動いてしまうので、非常にヤバイのでありました。

「やった、やっつけたぞ!!」とトン平君はBEAMを「Kage」に命中させました。「な、なんじゃあ?」

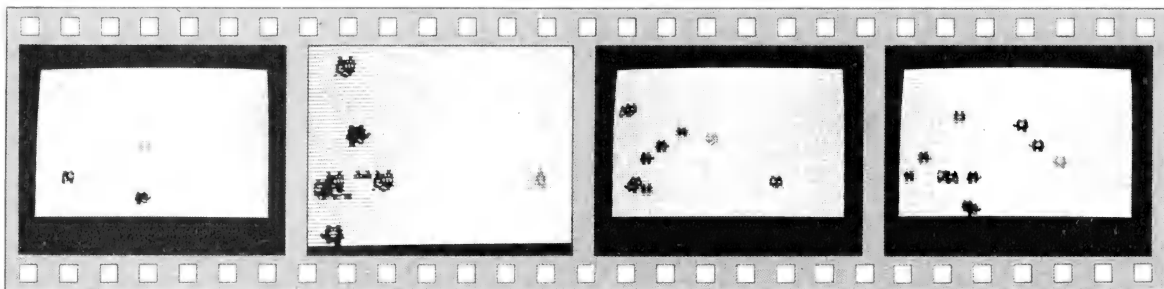


ところが、なんと「Kage」は反物質生命体のため1匹が2匹になってしまいました。

トン平君は、必死でBEAMを撃ちまくりました。いつのまにやら、「Kage」は30匹になっておりました。「もうだめだ」と、トン平君がBEAMを再度当たったとき……!

〈第1表〉変数表

M\$()	曲のDATA
ZO	曲の何小節目か
VI	「Kage」の数
EN	MSX送信器のエネルギー
ST	トン平君の歩く距離
HX	トン平君の歩く方向
HY	
X	トン平君の位置
Y	
E()	「Kage」の位置
F()	
G()	「Kage」の動く方向
H()	
S()	「Kage」の歩く距離



〈写真1〉中央がトン平君、黒いのがKage

〈写真2〉Kageにビームを発射する

〈写真3〉どんどん増えるKage

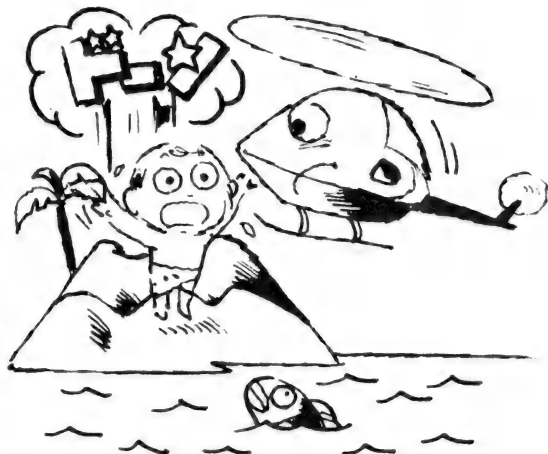
〈写真4〉トン平君も動きにくくなってくる

★いつもヨコになっているタテに、気合いを入れた。「タテ、立つんだっ!」(山形県天童市・CAGEⅡ世13オ)……【影：立たなけりゃヨコにしちまえ、そこのヨコ。編集長：こら、ヨコになって私をじろじろ見るな!】

ジェットヘリ

JETHERI

藤本 英一



内 容

マグマの活動で、沈んでしまう島にとりのこされた人々を、君のジェットヘリで脱出させてください。

しかし、その島にはマグマの化身がいて、ジェットヘリのじゃまをします。

ヘリのチームとすばやい行動で、多くの人を助けてください。赤い色の人々が最後です。

あそびかた

カーソル・キーの \leftarrow \uparrow \rightarrow で移動し、 \downarrow でヒモをつるし助けてください。

スペース・キーで、少しの間ビームにより追いはらうことができます。しかし、あまり多用すると、スコアが下がり、マグマの化身を海に落とすことができません。

最後に

沈む島にスプライトを使えば、もっと速くなります。

CHECKER FLAG

Dr.D: プログラムの長さのわりに、うまくまとまっているな。このゲームでは、ヘリコプター、人間、敵、そして島の四つのキャラクターが動くわけだが、少しも動きに不自然さがないぞ。

編: やはり、スプライトの効果でしょうか。

Dr.D: そうだな、それに、作者も動き重視でこの作品を作りあげたようだぞ。



評: 続編がでるのかもネ! (つく美)

by NAOKI

MSX



《写真1》島に残された人を救助せよ!

《写真2》パタパタパタと、左の陸へ運びます

《写真3》マグマの化身の攻撃に気をつけろ!

《写真4》島が沈んでしまったらオシマイ!

★うけないギャグ①: 「となりの人が子を産んだとよ」「へえ、そりゃあこううんだ!」(群馬県太田市・ギャグマンJr)……【影: 「となりの人が外出したよ」「へえ、そりゃあこううんだ」編: まるでどろぼうじゃないの。】

[illegible]

```

490 '#### 9773 N27'####
610 IF SC5000 THEN PUTSPRITE4,(0,209)
430 BEEP FORAY=750T020STEP4,4:FORC4=I0T09STEP8
420 PLAY S0M1008T2550S46Y,4
440 LINE(AX,AY+16),(CX,AY+87),15:LINE(AX,AY+82)-(AX,AY+90),4
450 LINE(32,110),(38,115),C4,BF
460 PUTSPRITE1,(AX-8,AT),C4,1:PUTSPRITE2,(AX-8,AY+78),C,2
470 NEXT C4,AT
480 BEEP I0=6:G05UB530:FORAX=AXT030STEP-4
490 LINE(AX,AY+16)-(AX,AY+85),15:LINE(AX+4,AY+16)-(AX+4,AY+85),4
470 IF W0I08 THEN FORC4=I0T08STEP4:PUTSPRITE4,(PX,80+PY),C4,1:NEXT C4
7728 PUTSPRITE1,(AX-8,AY),1,1:PUTSPRITE2,(AX-8,AY+80),C,2:NEXT AX
7728 LINE(32,AY+16)-(32,AY+85),4
730 K=K-1:L=L+1:M=M+1
740 IF K<15 THEN K=17:L=11
750 SC=SC+W4100
7730 PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITEK,(10X<L-100,115),C,3
7770 IF SC<7400 THEN GOTO1140
780 RETURN230
790 '#### 9774 N27L'####
800 LINE(AX,AY+10)-(AX-60,AY+11),4,B
810 LINE SOUND0,11: SOUND1,2: SOUND2,24
820 SOUND6,20: SOUND7,25: SOUND8,15: SOUND11,239: SOUND12,60: SOUND13,9
830 PUTSPRITE1,(0,209):PUTSPRITE4,(0,209)
840 PUTSPRITE5,(30+PX,80+PY),5
850 FORI=I0T020:NEXTI:(PUTSPRITE5,(0,209)
860 JH=JH+1:LINE(AX,20)-(AX,170),4
870 RETURN270
880 '#### game over ####
890 C1=7
900 LINE(AX,AY+10)-(AX,AY+90),4
910 LINE(70,90)-(200,100),1,BF
920 FORI=I0T02:PSET(90+1,91),1:PRINTM1," GAME OVER":NEXT I
930 FORY=I0T10:G08STEP2:PUTSPRITE1,(200,Y),7,1:BEEP NEXT
940 FORX=200T030STEP2:PUTSPRITE1,(X,160),C1+C2,1:BEEP
950 IF X<0 THEN PUTSPRITE2,(0,209):C1=C
960 NEXTX
970 FORI=I0T02:PSET(70+1,140),4:PRINTM1," HIT RETURN KEY!":NEXT I
980 IF INKEY$(C1)="" THEN 980
990 IF INKEY$=CHR$(13) THEN I40 ELSE GOTO 990
1000 '#### 9770 N27C'####
1010 E4=C1:E5=E6=5:R1=CIRCLE(130,EA-1),E5+5,4,-6,28,-3,14,3:PAINT(180,EA-2),1
1020 CIRCLE(180,EA),E5,1,6,28,-3,14,5:PAINT(180,EA-1),1
1030 LINE(125,187)-(230,171),7,BF
1040 LINE(182,0Y+16),(170,0Y-6),4,BF
1050 LINE(182,0Y+16),(170,101+80),15,BF
1060 LINE(182,0Y+19),(183,0Y+14),5,BF
1070 TEEB=19:ITENGO=1070
1080 OX=160:RETURN
1090 LINE(170,160)-(170,183),4,BF
1100 BEEP:PLAY"0350M1500001"
1110 PUTSPRITE2,(OX,0Y+60),15,6
1120 FORI=I0T050:NEXTI:C2=15:C1=7-C2
1130 GOTO 900
1140 '#### hi score ####
1150 FOR PY=804PYT01705STEP2:PUTSPRITE4,(PX,PY),C,4:BEEP:NEXT
1160 PLAY"0250M1300001":PUTSPRITE4,(PX,PY),15,6:LINE(184,0Y-2)-(190,0Y+6),9,BF
1170 FORY=I0T0200:NEXTI:LINE(70,90)-(200,100),13,BF
1180 FORI=I0T02:PSET(90+1,91),13:PRINTM1,"NICE! PLAY":NEXT I
1190 FORI=I0T02:PLAY"T2500M100000404B4048640486404864":NEXT I:G0T0970

```

★ダジャレ集：NASAのスペースシャトルが月に着きました!!ボツ? えーっ、そうって僕は1人で没んとい
ました。(愛知県海部郡・月不辛司&杉村英界13才)……[編：わかる人にはわかるシャレですね。ウマイ!!]

タイニー

Tiny CRNSK (くらのすけ)

Kimco

パズルのアクション・ゲームです。

遊びかた

ファンクション・キーで、以下のモードが選択できます。

●PLAY：遊ぶ

動いているロボットを、ストッパー（スペース・キーで）止めて、もとの位置にもどしていきます。ただし、ストッパーは一つしか使えません。

●CONT：面の設定

カーソル・キーの上下を押して、STORE No. を決め、スペース・キーでスタートです。

●MAKE：面の作成

カーソル・キーでクレーンを動かし、**[1]**で荷物、**[2]**でロボット、**[3]**で人をだします。出したものは、スペース・キーで回収できますが、ロボットは、番号順にしか回収できません。

終わりは、RETURNを押してから、STORE No. と、BOUNDSをINPUTします。

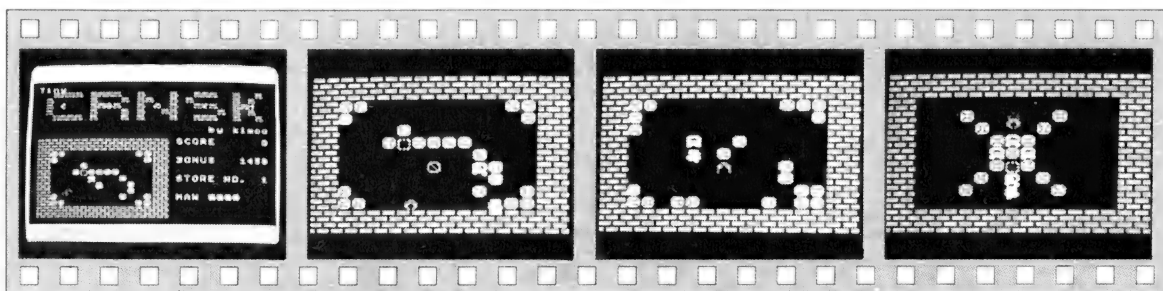


●SAVE, LOAD：テープ関係

STORE No. 0 のデータを、セーブ、ロードします。

《第1表》変数表

SC	スコア
LE	レベル(面)
MN	人の数
MZ	人のエクステンド・カウンタ
F	フラグ(1:やられ, -1:クリア)
BO	ボーナス
MX, MY, MV	人の座標と向き
RX, RY, RV	ロボットの座標と向き
CX, CY, CV	クレーンの座標と止まっているカウンタ
WX, WY	ストッパーの座標
RC, CC	それぞれのキャラクタ・ナンバー
SW	ストッパーを持っているかどうかのフラグ
PT	ロボットのポイント(点数)
MU	ロボット, クレーン, ふり分けフラグ
X(n), Y(n)	n番目のロボットの座標
RS	つぎにセットされるロボットのナンバー
RM	今動いているロボットのナンバー
RE	その面のロボットの総数



《写真1》左下がゲーム画面だ

《写真2》ストッパー(□)をだしてロボットを待つ

《写真3》□の位置にロボットをもどしてクリア!

《写真4》ラウンドが変わるとさらに難しくなる

★加藤のバカヤロー、モアイ、アゾ、てめーなんかイースター島に帰れ。さて、私はだれでしょう? ①森のシチューやさん ②カレーの王子さま ③林ランドの王女さま。(東京都練馬区・太田有俊13才)……【編：チンプンカンプン?】

[illegible]

セーブザ SAVE THE ムーン MOON ～月を救え～

黒田 晃

§ HOW TO PLAY

スペース・シップをコントロールして、月面上の人々を救助するというゲームです。

§ HOW TO SAVE

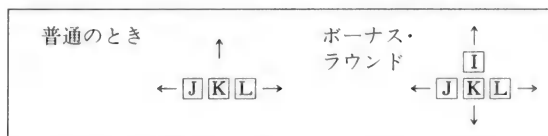
スペース・シップを人のところにもっていくと、助けることができます。5人助けたら、左はしにある“T”の上に着陸してください。ちなみに、5人助ける前にここに着陸してもムダです。ここまでだと簡単なゲームだと思うでしょう。

しかし、そうはいかない。月面には6機もの砲台があり、絶えず2機ずつミサイルを撃っているのです。

§ BONUS ROUND

実はこのゲームは、5人助けた後、着陸しないであらうところに行くと、ボーナス・ラウンドになるんですね。

ボーナス・ラウンドの内容はといいますと…、画面いっぱい人がいて、10秒以内に何人かの人を助けられるか、というものです。1人につき500点です。あるところとは、5人のうちの1人の近くにあるヨ!



《第1図》キー操作

§ プログラムについて

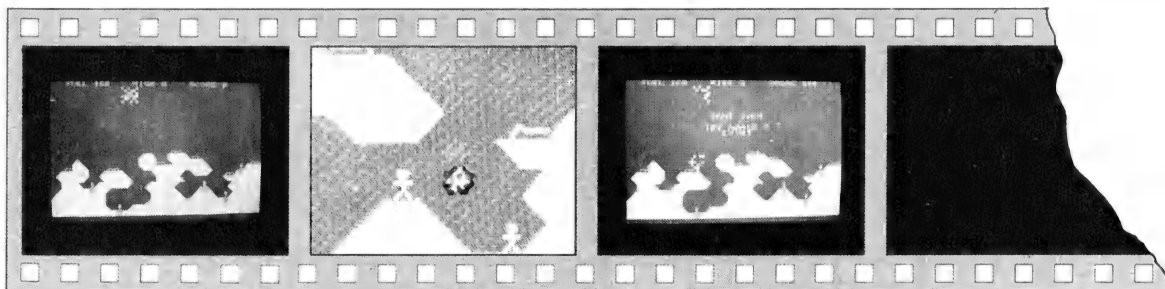
全体的にPOKEを使っています。PRINTよりスピードがです。

USR(62)は、ピッという音をだし、USR(68)はPOKE4514、変数(実数)との組み合わせでいろいろな音をだします。変数は0～255の間です。

USR(71)は音を消します。

《第1表》変数表

I	自分のアドレス	Z(1)～Z(6)	
K	5 3 2 4 8		ミサイルのアドレス
H	助けた人の数	N	5 3 6 8 7
M	ミス	F	燃料
R	ミサイルの残る 確率	S	スコア
		その他	ワーク変数



《写真1》さあ、君は、ぶ
じ5人を救助できるか

《写真2》ムム、むずかし
い。なかなかできない

《写真3》3機スペース・
シップがやられた

★僕の父は電気屋で働いています。パソコンを売るときには必ず、ペーマガの宣伝をします。(北海道常呂郡・花岡泰広14才)……【編：親子ぐるみでペーマガを応援してくれてるんですね。影：ついでに私の宣伝もしたい!】

MZ
1200
700

1 REM 2 REM 3 REM 4 REM 5 REM 6 REM 7 REM 8 REM 9 REM 10 TEMPO 7:DIM Z(6):FOR A=1 TO 6 20 READ Z(A):NEXT K=53248:R=.8 25 C=1:D=3:P=Z(C):Q=Z(D):N=53687 30 I=5328:F=200:E=1:GOSUB 500 35 REM=====	初期設定
40 CURSOR 7,0:PRINT F;" " 50 POKE I,199:POKE 17828,0:GET A\$ 52 POKE Z(C),46:POKE Z(D),46 55 IF F<1 THEN A\$="" 60 A=(A\$="J")-(A\$="L")+40+(A\$="K")*80 70 A\$=(I+A>E)*A 80 F=F+(A<>40):POKE I,0:I=I+A 90 IF PEEK(1)=202 THEN 770 95 IF (PEEK(1)=95)*(H=5) THEN 782 96 IF (I=53974)*(H=5) THEN 970 100 IF PEEK(1)<>0 THEN 650 110 POKE Z(C),0:POKE Z(D),0 120 IF (Z(C)<I)*(I<N) THEN G=C:GOTO 810 130 IF (Z(D)<I)*(I<N) THEN G=D:GOTO 810 140 J=INT(RND(1)*3)-41 150 L=INT(RND(1)*3)-41 160 IF Z(C)+J<E THEN G=C:GOTO 930 170 IF Z(D)+L<E THEN G=D:GOTO 940 180 Z(C)=Z(C)+J:Z(D)=Z(D)+L 190 GOTO 40 495 REM=====	メイン・ルーチン
500 PRINT"SCORE";S 510 PRINT"MISS";M;" " 520 PRINT" 530 PRINT" 540 PRINT" 550 PRINT" 560 PRINT" 570 PRINT" 580 PRINT" 590 PRINT" 600 PRINT" 610 PRINT" 620 PRINT" 625 REM=====	画面サプ
630 DATA 53819,53787,53710 640 DATA 53753,53880,53805 645 REM=====	砲台のアドレス
650 POKE I-81,248:POKE I-80,241	

660 POKE I-79,243:POKE I-41,251 670 POKE I-40,249:POKE I-39,246 680 POKE I,251:FOR B=1 TO 255 STEP 2 690 POKE 4514,B:USR(68):NEXT:USR(71) 695 REM=====	自機爆発
700 M=M+1:H=0:CURSOR 19,0:PRINT M:IF M<3 THEN 25 710 CURSOR 15,6:PRINT"GAME OVER" 720 CURSOR 14,8:PRINT"TRY AGAIN ?" 730 CURSOR 17,9:PRINT"Y/NJ" 740 GET A\$:IF A\$="N"THEN PRINT"E":END 750 IF A\$="Y"THEN RUN 760 GOTO 740 765 REM=====	ゲーム・オーバー
770 USR(62):S=S+100:CURSOR 30,0 780 PRINT S:H=H+1:GOTO 40 782 MUSIC"C2DEFGAB-CCDEFGAB-C" 783 S=S+F:R=R-.05:GOTO 25 785 REM=====	救助
810 POKE I,199 815 POKE Z(G)-41,249:POKE Z(G)-40,249 820 POKE Z(G)-39,246:POKE Z(G)-1,252 830 POKE Z(G),255:POKE Z(G)+1,254 840 POKE Z(G)+39,246:POKE Z(G)+40,249 850 POKE Z(G)+41,249 855 IF PEEK(1)>240 THEN 650 860 FOR B=10 TO 255 STEP 30 870 POKE 4514,B:USR(68):NEXT:USR(71) 875 IF RND(1)>R THEN 930 880 POKE Z(G)-41,0:POKE Z(G)-40,0 890 POKE Z(G)-39,0:POKE Z(G)-1,0 900 POKE Z(G),0:POKE Z(G)+1,0 910 POKE Z(G)+39,0:POKE Z(G)+40,0 920 POKE Z(G)+41,0 930 IF G=C THEN Z(C)=P:C=INT(RND(1)*6)+1:P=Z(C) 940 IF G=D THEN Z(D)=Q:D=INT(RND(1)*6)+1:Q=Z(D) 950 IF C=D THEN C=2:D=5 960 GOTO 40 965 REM=====	ミサイル爆発
970 MUSIC"D4BAEFCEAD":FOR B=1 TO 100 980 POKE 53248+INT(RND(1)*1000),251 990 NEXT:PRINT"E" 1000 FOR B=1 TO 50 1010 POKE 53248+INT(RND(1)*1000),202 1015 NEXT:TI\$="000000" 1020 POKE I,199 1030 POKE 17828,0:GET A\$ 1040 A=(A\$="J")-(A\$="L")+((A\$="I")-(A\$="K"))*40 1050 POKE I,0:I=I+A 1060 IF PEEK(1)=202 THEN USR(62):S=S+500 1070 IF TI\$="000010"THEN MUSIC"_C9":GOTO 25 1080 GOTO 1020	ボーン・ラウンド

★ギャグ・シリーズ：コロコロ太った殺し屋を，コロシアムで殺した。（徳島市・藤田浩史12才）……【編：それにして，編集長，最近やせましたねえー。編集長：これも誰かさんのおかげでな。一同：シロツ。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには700用 S-BASICが必要です)

ファウンド

FOUND

サンボール

■ストーリー

○月○日、あなたは友達の影響君や編君といっしょに、かくれんぼをしていた。

しかし、影響君や編君は、前後左右に目がついている妖怪人間だったのです。

ところが、そこに悪者 Dr.D が現われて、影響君をモンスターに、編君をへびにかえてしまったのです。

■遊びかた

よーするに、へびやモンスターと縦か横方向が、重ならないように逃げればいいのです。

へびの動きはランダムですが、モンスターはあなたを確実に追ってきます。

追いつめられたときなどは、ワープをすることができます。

でも、ワープはエネルギーを使うので、あまりしないほうがいいと思います。

♡を取ると50点増えて、エネルギーも20アップしますが、□に入ると50点減って、エネルギーも10減ってしまいます。

そして、これはかくれんぼなので、画面からでは



いけません。もちろん、モンスターやへびと縦か横方向が重なったり、エネルギーが0になったらゲーム・オーバーです。

また、モンスターとへびをぶつけると100~500点のボーナス点です。

移動はカーソル・キーです。ワープはスペース・キーです。

■プログラムの説明

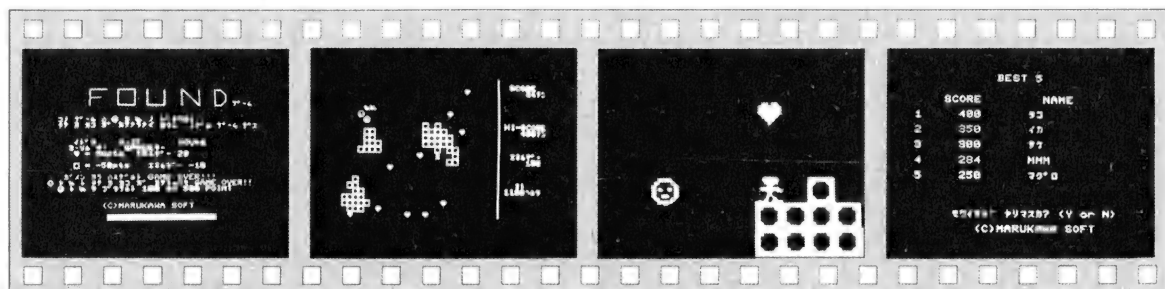
Dr.D様、IF文やマルチ・ステートメントが多くてごめんなさい。

POKE \$B15, AやPOKE \$B16, Bなどは、音の高さを決めるものです（音をだすにはUSR (\$44)で、止めるときは、USR (\$47)です）。

CHECKER FLAG

Dr.D：マルチ・ステートメントが多いと言ってるが、それほどでもないぞ。プログラムを短くするには、どうしてもマルチ・ステートメントを使わなければならないだろうが、これぐらいが普通だろう。

MZ
700
1500



〈写真1〉タイトル画面。
ゲームの説明です

〈写真2〉さあハートをす
べて取れるかな？

〈写真3〉モンスターと横
軸が重なってしまった

〈写真4〉ベスト5に入る
と名前を記入できるぞ

★太くなったペーマガをやせさせる方法…ゲーム好きの友達にペーマガを貸す→スーパーソフトコーナーがやぶられる→その分薄くなる。(岡山市・操山バレー部太田16才)……【編：おいおい、もう少し、大事にあつかってね。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です)

エレピー

ELEPY

山田 圭吾

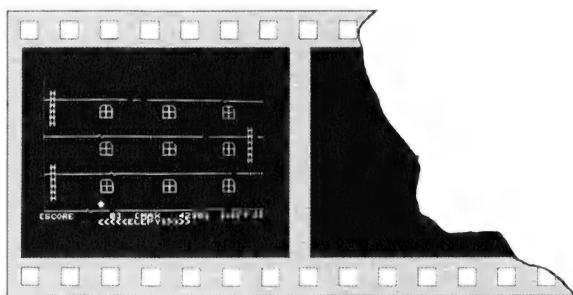
§ はじめに

「森巧尚のBASIC MAGIC」を買って読んでいたら、「TOP SECRET」が目につきました。「窓を開ける」っていうのがおもしろそうだったので、これを参考に作ってみました。今までに作った中でも、最高のできだと思うんですが……。

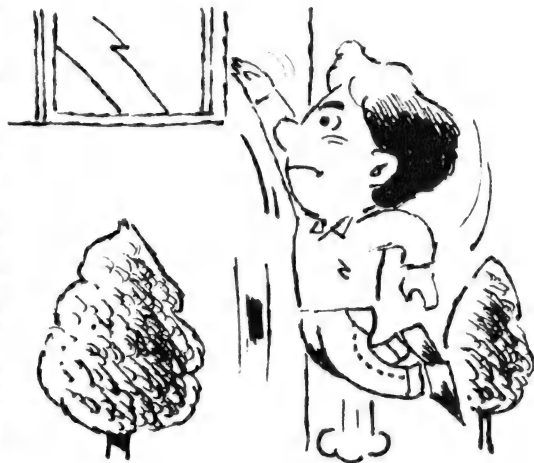
§ STORY

あるところに、大変古い工場がありました。

ところがあまりにも古かったので、新生物「デンキラス」なるものが、工場に住みついてしまいました。



《写真1》さあ、窓を開けて、ブレーカーを切れ



中にとり残されているエレピー君が助かる道はただ一つ。ブレーカーを切って、デンキラスの活動を止めなければなりません。さあ、がんばって！

§ 内 容

エレピー君は、カーソル・キーで移動、スペース・キーでジャンプします。窓の下で上手にジャンプすると、窓が開きます。窓の中には、「ELEPY」の一文字か、ブレーカーが入っているものがあります。「ELEPY」の5文字をそろえると、ボーナスがもらえます。

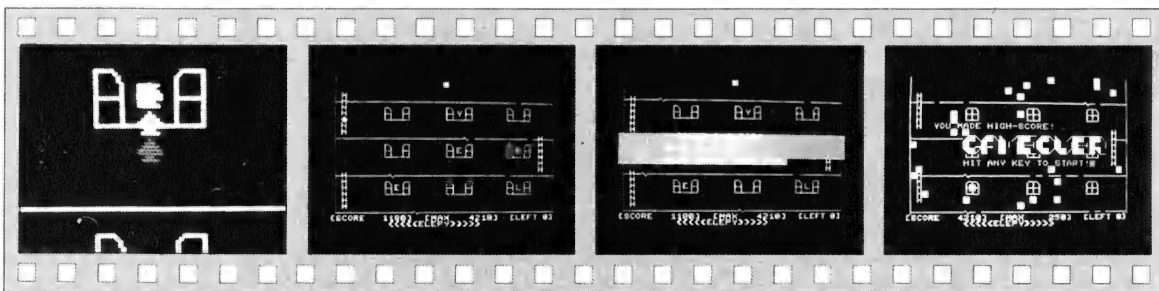
ブレーカーは、4階に現われます。ジャンプして、たたいてください。すると、面クリアします。

また、3面ごとにボーナス・ステージがあります。スペース・キーを押して、BONUSの文字をそろえてください。

なお、面が進むごとに穴が増えます。ご用心のほどを……。

§ PROGRAM

スピード・アップのため、メインにPEEK, POKEを多用しました。くれぐれも番地をまちがえないように。



《写真2》ジャンプ！ 窓を開けるとそこには…

《写真3》4階に現われたのがブレーカーです

《写真4》ブレーカーをたたいて面クリア

《写真5》ゲーム・オーバーの画面

★月光仮面って影さんのことですか？ 辞書を引いたら、「月の光」という意味があるんですよ。(福岡市・麗美15才)
……【編：月光仮面＝正義の味方＝影さん。つまり、別です。影：おっ、等号、不等号できたな。こいつー。】

M
Z
—
700
/
1500

つぐ美ちゃんの地下鉄ショック

へのへのへ太郎

▶ よろしく作成秘話 ◀

みなさん、マリリンモンローを知っていますか？ このゲームは、マリリンモンローが地下鉄の昇風をうけて、スカートが飛ぶツツとめくれあがるという場面を見て思いついたゲームです。

▶ STORY ▶

これは、つぐ美ちゃんのお話です。

心やさしく仕事熱心、もちろん顔もかわいいつぐ美ちゃん、今日も山の手線に乗って五反田に着きました。そして、電波新聞社に向かおうとしたときでした。「あ!! かわいいお花」。それは、コンクリートのヒビの間からけなげにも花を咲かせている、名もない花でした。

心のやさしいつぐ美ちゃんは、その花をつもうと思ったのでした。地下を地下鉄が通っているとも知らずに・

▶ How to play ▶

つぐ美ちゃんをカーソル・キーの◀▶で左右に動かして、左はしの花のところまでの道を往復してください。花のところまで行か、花を取ってもどってくる



と(このときまた花が咲く)、スコアが入ります。スコアは、10、20、40、80点と入っていきます。

これだけでは、簡単ですね。もちろんこれだけではありません。地下を地下鉄が通っているのです。

地下鉄が小さいときは、まだ遠くにいるということですが、大きいときは、ま下を通過しているということなのです。

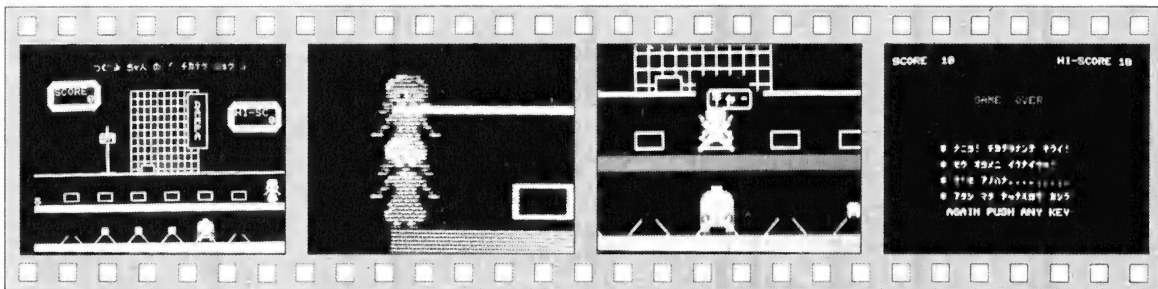
つぐ美ちゃんが通る道は、地下からものすごい風が吹き上げているので、地下鉄がま下にくると、つぐ美ちゃんは、スカートがめくり上げられてしまい、ゲーム・オーバーです。

▶ Cooking Program ▶

PCG用のDATAが長くなってしまいましたが、自分では、なかなかきれいにできたと思います。どうでしょうか。

C H E C K E R F L A G

編：おなじみのへのへのへ太郎君です。ゲームは、ちょっと単調だけど、相変わらず、アイデアに富んだ作品ですね。



《写真1》つぐ美ちゃんは
左はしの花をつみに…

《写真2》花をつんでよろ
こぶつぐ美ちゃん

《写真3》ところが地下鉄
が通っていたのです

《写真4》なによ! おこ
っちゃやーよ

★ 2月号P.155のアトムラック君、僕もためしてみたら翌日は水づけになっていた。何か便利帳だ！（東京都葛飾区・中木良彦12才）……【影：水づけのペーマガも、なかなかおつなもんじやないか。バリバリ、ホリホリ。】

ニュー NEW ジャンケン

宮本 大悟

👉げいむ

ペーマガ84年8月号の「ジャンケン」を見て作りましたが、追いかけるルーチンを強力にし、面数などもつけて見ました。

👉あそびかた

②④⑥⑧で動いて、自分より弱い手を食べていってください。あいこや、自分より強い手と接触すると死

C H E C K E R F L A G

Dr.D: ワシは、こういうゲームは好きだな。

編: 追いかけるルーチンを強化してあるそうですが…。

Dr.D: いっそのこと、自分より強いのが、カベをぶち破って追いかけてきたら、おもしろいんじゃないかな。

編: それじゃ、難しくなりますよ。

影: ジャンケン・ゲームなら、まかせてちょうだい。一子相伝の北斗ジャン拳は無敵だ。アリヤ! やられた。



にます。

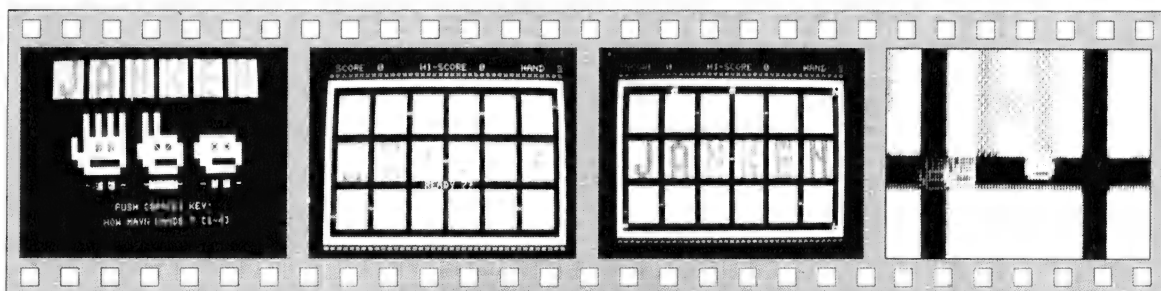
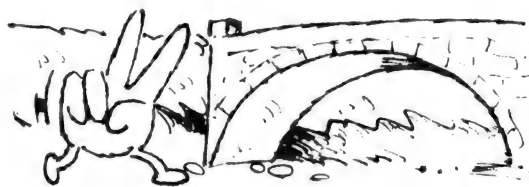
“=”をくぐると、一定の順序で自分の手(相手の手)が変わります。点数は、パーが10点、チョキは20点、グーは30点です。スピード化のため、曲がり角が曲がりにくくなっています。なお、12匹たおすごとに、面クリアし、“=”の位置が変わります。3面まであります。

ところで、最初の画面にでてくる「HOW MANY HANDS?」では、敵の好ましい数を入力してください。多いと、もちろん、遅くて難しくなります。

👉ぷろぐらむ

追いかけるルーチンでかなり苦しんだので、まあまあのものになったと思います。

また、これではやさしいという人は、520行のFOR文を消し、580, 590のGOTO文を「GOTO610」に変え、605行を消去すると、グーンと難しくなります。



《写真1》タイトル画面。
敵の数をインプット!

《写真2》READYの文字
の下に自分がでます

《写真3》敵を12匹たおす
と面クリアですよ

《写真4》逃げろ! もろ
ん、グーはパーに弱い

★Dr.に質問! Dr.はフケがでるんですか(傷ついたかな?)(愛知県豊田市・那須利章11才)……【影: ハハハ。でな
いと思ってるだろ。ところがどっこい、まゆ毛からでるのです。ほら、ボリボリ Dr.D: 私は遊び道具じゃない!】

NEWジャンケンのプログラム・リスト

[illegible][illegible]

スペース
SPACE
パイレーツ
PIRATES

石原 俊明

ストーリー

α星の輸送船に乗り込んだのはいいが、武器をどこかに落としてしまった。

海賊であるこの俺が、警備隊につかまらないように、盗みをしなければならないとは……。

遊びかた

②④⑥⑧キーでMANを動かして、散らばっている箱を中央のワクの中に運び、自分の船へ転送してください。箱は全部で20個ありますが、15個以上集めると

C H E C K E R F L A G

Dr.D: 影くん!

影: ドキ!

Dr.D: なぜ240行を変えると、速さが変わるか知っとるけー?

影: ウー、Dr.の頭が変になっちゃった。

Dr.D: バカもの。わしは正常じゃ。つまり、RND(1)の値が数値より大きいとき、ガードマンは、動かないんじゃ。



転送できます。

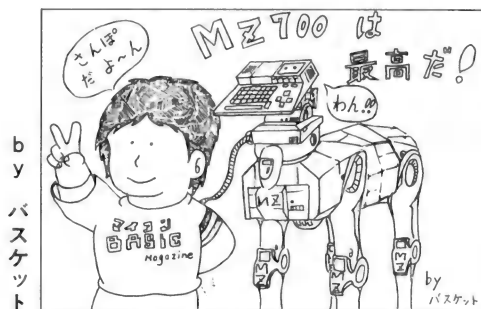
転送は⑤キーです。

警備員につかまるか、エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーです。

奇数面は障害物がありますが、偶数面は壁がでます。壁に箱を押しつけると、箱とMANが入れ代わります。2面ごとに警備員の数が増えます。

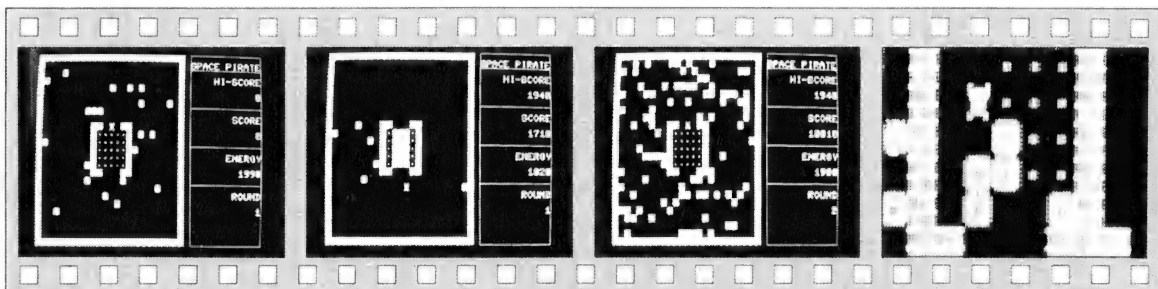
改造のアドバイス

240行の不等式の右の数値を0～1の範囲で変えると、警備員の速さが変わります(1にすると最高のスピードになります)。



評: MZ犬のお通りだい! (影)

by
バスケット



《写真1》散らばっている箱を運ぶのが君の役目

《写真2》ワクの中に15個以上集めて、それ転送

《写真3》偶数面では、障害物が現われます

《写真4》いっしょうけんめい運ぶ姿に感動!?

★僕はバカだ! 愛機FM-7のディフ・スイッチをちがったモードにしていたことに気づかず、こわれたかと思込んで2か月、ゲームをしていない。(兵庫県加西市・ペペ郎15才)……【影: 私は、これでゲームをやめました。】

クロウ
CROW &
キャッツ
CATS

中富 仁, 肇

★STORY

あなたは、まだ空を飛べないカラスです。周りは高いヘイで、なぜか2匹のネコが追ってきます。さあ、カラスの運命は？

★HOW TO PLAY

テン・キー (2[4]6[8]) でカラスを操って、2匹のネコをたくみにかわします。橋の下を何度かくぐると、画面が緑色に変わります (面によって、くぐる回数が

CHECKER FLAG

編：キャラクターがかわいらしいけれども、データがやたら多いです。

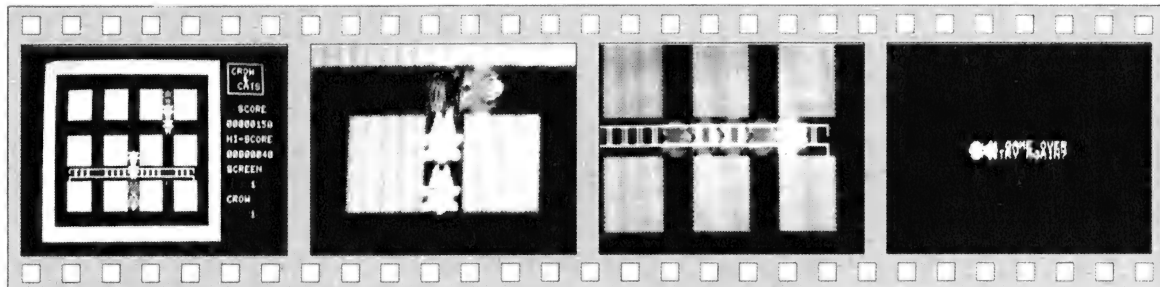
Dr.D: なるべくキャラのデータは、圧縮してほしいが、そうするとプログラムを作るほうが大変になるし、困ったもんじゃ。それと、なるべくゲームのアイデアは、自分でふくらませたほうがいいぞ。そうすれば、単純なゲームもおもしろくなるものなんじや。



ちがう)。そのとき、橋の左右へ行き、ネコが橋の下に来たら、橋をすべってやつつけてください。3匹やつつけると、面クリアです。面が進むにつれて難しくなります。橋の下をくぐると10点、橋をすべると50点、ネコをやつつけると500点、1面クリアで面数×1000点のボーナスが入り、カラスが1匹増えます。面クリアの後、何かKEYを押してください。つぎの面が始まります。

《第1表》変数表

MS (1~4)	自分のキャラ
TS (1~4)	敵のキャラ
X, Y	自分の位置
T(1), T(3)	敵の位置
T(2), T(4)	"
CR	CROWをやった数
ME	面数
R	くぐる数(0のときくぐる, R=ME+1)
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
H	やつつけた数(3以上で面クリア)
F	敵の移動した数(3で向きを変えるルーチンへ)
C	判定 (ON-GOSUBで各ルーチンへ)



《写真1》うまく逃げ回って、ネコをやっつけろ

《写真2》しつこく追ってくる2匹のネコ

《写真3》やった！橋をすべってやつつけたぞ

《写真4》カラスが全滅、ゲーム・オーバー

✧プログラムについて

●カーソル・コントロール・マークのだしがたは、
ダイレクトで、POKE \$24, 13と打ち込んだ後、
POKE \$23, 1で□に、POKE \$23, 4で○に、

POKE \$23, 44で に, KEYが変わります。

●カラー・ディスプレイをお持ちでない方は、300行の後に、CURSOR31, 12: "アト"; R; "カイ" とつけ加えてください。0ですべれます。

CROW & CATSのプログラム・リスト

[illegible]

★あの〜プログラムにソース・リストがあるなら、しょう油リストもあるんですか? (北海道札幌市・狩野 敦12才)

……【彰: きょうぎには、ソースか、しょう油か……いつも頭を悩める。編: 昨日は、マヨネーズだったんじゃない?】

```

1320 K$=STRING$(CHR$(0),192)
1399 REM ----- 70000 B000
1400 RESTORE 30000:INIT$AF69:FORI=0TO114:READA$POKE44912+I,A:NEXT
1410 RETURN
1999 REM ----- 70000 B000
2000 DATA 248,240,224,248,254,255,255,127,127,62,120,112,96,64,0,3,15,127,2
55,255,255,255,252,255,255,254,252,0,0,0,0
2010 DATA 192,240,254,255,255,255,255,63,255,255,127,63,0,0,0,0,31,15,7,31,127
255,255,255,254,254,124,30,14,6,24,0
2020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,254,204,248
,224
2030 DATA 56,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,127,63,31,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
2040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,28,48,0,0,0,0,0,0,0,65,3,254,204,24
8,224
2050 DATA 56,12,0,0,0,0,0,0,0,0,130,192,127,63,31,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
2060 DATA 0,0,224,84,0,0,0,0,0,0,0,168,208,0,0,248,254,255,81,248,255,255,255
,255,255,255,244,162,255,253,244
2070 DATA 191,255,255,255,252,255,255,255,255,255,252,255,255,255,127,0,130
251,255,255,63,15,7,11,15,63,255,255,247,65,0
2080 DATA 0,0,0,0,128,248,206,255,255,253,244,64,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0
,11,0,0,0,0
2090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,112,0,0,176,192,0,0,0,0,0
,0
2100 DATA 0,0,0,0,128,248,206,255,255,253,244,64,0,0,0,0,0,0,0,7,0,12,0,12,0,0
,11,0,0,0,0
2110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,112,0,0,176,192,0,0,0,0,0
,0
2120 DATA 0,130,239,255,255,252,240,208,224,240,252,255,255,223,65,0,254,255,25
5,255,63,255,255,255,255,255,63,255,255,255,253
2130 DATA 47,191,255,69,47,255,255,255,255,255,31,138,255,127,31,0,0,11,21,0
,0,0,0,0,0,0,0,42,7,0,0
2140 DATA 0,0,0,0,0,3,13,0,0,14,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
2150 DATA 0,0,0,0,208,0,0,0,0,0,0,224,0,0,0,0,0,0,0,2,47,191,255,255,115,31,1
,0,0,0,0
2160 DATA 0,0,0,0,3,13,0,0,14,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
2170 DATA 0,0,0,0,208,0,0,48,0,48,0,224,0,0,0,0,0,0,0,2,47,191,255,255,115,31
,1,0,0,0,0
2180 DATA 0,64,96,112,120,62,127,127,255,255,255,254,248,224,240,248,0,0,0,0,25
2,254,255,255,252,255,255,255,127,15,3
2190 DATA 0,0,0,0,63,127,255,255,63,255,255,255,255,254,240,192,0,2,6,14,30,124
254,254,255,255,255,127,31,7,15,31
2200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,248,252,254,3,1,0,0,0,0,0,0,0,4
8,28
2210 DATA 7,31,51,127,192,128,0,0,0,0,0,0,12,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
2220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,248,252,254,3,65,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,48,28
2230 DATA 7,31,51,127,192,130,0,0,0,0,0,0,12,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
2240 DATA 0,252,124,152,192,192,156,62,126,128,128,0,0,0,0,0,192,252,255,255,25
5,255,255,255,0,255,255,255,254,254,28,24
2250 DATA 3,63,255,355,255,255,253,195,0,255,255,255,127,127,56,24,0,63,62,25,3
,3,57,124,126,1,1,0,0,0,0,0
2260 DATA 0,252,124,152,192,192,156,62,126,128,128,0,0,0,0,0,192,252,255,255,25
5,255,255,255,255,255,255,254,254,28,24
2270 DATA 3,63,255,255,255,255,255,255,255,255,255,127,127,56,24,0,63,62,25
,3,3,57,124,126,1,1,0,0,0,0,0
2280 DATA 0,252,124,152,192,192,156,62,126,128,128,0,0,0,0,0,192,252,255,255,25
5,255,255,255,0,255,255,255,254,254,28,24
2290 DATA 3,63,255,255,255,255,255,255,255,255,255,127,127,56,24,0,63,62,25,3
,3,57,124,126,1,1,0,0,0,0,0
2300 DATA 0,0,0,0,160,254,245,240,240,250,253,80,0,0,0,0,128,192,192,104,63,63
,63,63,63,63,63,148,192,192,64
2310 DATA 2,15,7,248,255,255,255,255,255,254,248,255,244,11,15,1,0,62,61,54,15
,63,63,255,255,63,63,15,57,62,61,0
2320 DATA 0,0,0,0,160,254,245,240,240,250,253,80,0,0,0,0,128,192,192,104,255,25
5,255,255,255,255,255,148,192,192,64
2330 DATA 2,15,7,248,255,255,255,255,255,255,255,255,255,244,11,15,1,0,62,61,54,15
,63,63,255,255,63,63,15,57,62,61,0
2340 DATA 0,0,0,0,160,254,245,240,240,250,253,80,0,0,0,0,128,192,192,104,63,63
,63,63,63,63,148,192,192,64
2350 DATA 2,15,7,248,255,255,255,255,255,255,255,255,255,244,11,15,1,0,62,61,54,15
,63,63,255,255,63,63,15,57,62,61,0
2360 DATA 0,188,124,156,240,252,252,255,255,252,252,240,108,188,124,0,128,240,2
08,47,255,31,47,255,255,255,255,255,31,224,240,64
2370 DATA 2,3,3,41,252,252,252,252,252,252,252,252,22,3,3,1,0,0,0,0,10,191,95,1
5,15,175,127,5,0,0,0,0
2380 DATA 0,188,124,156,240,252,252,255,255,252,252,240,108,188,124,0,128,240,2
08,47,255,255,255,255,255,255,255,31,224,240,64
2390 DATA 2,3,3,41,255,255,255,255,255,255,255,255,22,3,3,1,0,0,0,0,10,191,95,1
5,15,175,127,5,0,0,0,0
2400 DATA 0,188,124,156,240,252,252,255,255,252,252,240,108,188,124,0,128,240,2
08,47,255,255,255,255,255,255,255,31,224,240,64
2410 DATA 2,3,3,41,252,252,252,252,252,252,252,252,22,3,3,1,0,0,0,0,10,191,95,1
5,15,175,127,5,0,0,0,0
2420 DATA 0,0,0,0,0,128,128,126,62,156,192,192,152,124,252,0,24,28,254,254,255
,255,255,0,195,231,255,255,255,255,255,252,192
2430 DATA 24,56,127,127,255,255,255,0,255,255,255,255,63,3,0,0,0,0,0,1,1,126,124
,57,3,3,25,62,63,0
2440 DATA 0,0,0,0,0,128,128,126,62,156,192,192,152,124,252,0,24,28,254,254,255
,255,255,255,255,255,255,255,255,255,252,192
2450 DATA 24,56,127,127,255,255,255,255,255,255,255,255,63,3,0,0,0,0,0,1,1,126
,124,57,3,3,25,62,63,0
2460 DATA 0,0,0,0,0,128,128,126,62,156,192,192,152,124,252,0,24,28,254,254,255
,255,255,0,255,255,255,255,255,252,192
2470 DATA 24,56,127,127,255,255,255,0,255,255,255,255,63,3,0,0,0,0,0,1,1,126,124
,57,3,3,25,62,63,0
2480 DATA 62,1,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175
3010 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,1
89,25,16,253,203,32,203,33,9,209
3020 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
3030 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225
3040 DATA 219,232,203,247,211,232,201

```



3D-スカッシュ

ウイングマン

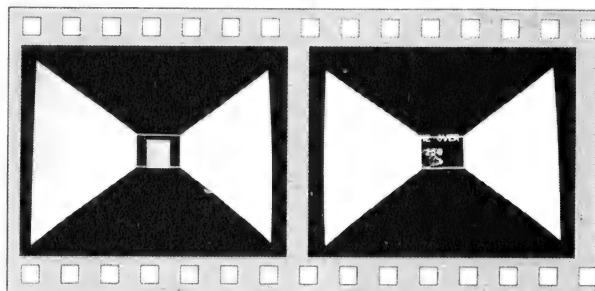


○遊びかた

テン・キーでパドルを動かし、はね返ってくるボールを、うまく打ち返してください。1回打ち返すごとに50点スコアに加算されます。打ち返すことができなかったら、ゲーム・オーバーです。

○プログラムについて

130行、250行で、3次元を2次元に変換し、110、120行で、ボールの進む方向の反転をしています。



〈写真1〉はね返ってくる
ボールを打ち返せ!

〈写真2〉おっと、失敗。
また、がんばるゾー

3D-スカッシュのプログラム・リスト

```

10 CONSOLEC40,6H:COL DR5,D7:TEMPO7:CCOLOR37
20 GOSUB1000
30 COLOR2:SC=0
40 X=18:Y=11:XX=0:YY=0:ZZ=30:ZS=20:XS=(INT(RND(1)*5)-3)*5:YS=(INT(RND(1)*5)-3)*
5
50 CURSORX,Y:PRINT*:
60 POKE#952,0:GETB:POKE#952,166:XA=((B=4)+(B=7)+(B=1)-(B=6)-(B=9)-(B=3))*2:YA=((
(B=8)+(B=7)+(B=9)-(B=2)-(B=1)-(B=3))*2
70 X=X+XA:Y=Y+YA
80 IF(X=0)+(X=36)+(Y=-1)+(Y=24)THEN X=X-XA:Y=Y-YA
85 CURSORX,Y:PRINT*:
100 ZZ=ZZ+ZS:XX=XX+XS:YY=YY+YS:IF ZZ=250 GOSUB 200
110 IF(XX<-315)+(XX>315)THENXS=-XS:MUSIC"C0"
120 IF(YY<-95)+(YY>95)THENYS=-YS:MUSIC"C0"
130 CIRCLE(2,11320+XX/ZZ*30,100-YY/ZZ*30,15/ZZ*40,.5
140 IF ZZ=30 THEN 250
150 GOT050
200 ZS=-ZS:GRAPHC2:REM IF RND(1)>.5THEN XS=XS+(INT(RND(1)*3)-1)*2:YS=YS+(INT(RN
D(1)*3)-1)*2
210 MUSIC"E0":RETURN
250 XR=(320+XX/ZZ*30)/16:YR=(100-YY/ZZ*30)/8:MUSIC"A0"
260 IF(XR>X-1)*(XR<X+5)*(YR>Y-1)*(YR<Y+5)THEN280
270 GOT0500
280 GRAPHC2:MUSIC"C0ACA":SC=SC+50:ZS=-ZS:GRAPHC2:IF RND(1)>.5THEN XS=XS+(INT(RN
D(1)*3)-1)*2:YS=YS+(INT(RND(1)*3)-1)*2
290 GOT0100
500 CURSOR14,10:PRINT"GAME OVER"
510 CURSOR11,12:PRINT"SCORE":SC
520 END
1000 LINE0,0,260,82,260,118,0,199:LINE639,0,380,82,380,118,639,199
1020 BOX260,82,380,118:PAINT0,2:PAINT639,2
1030 A$=CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(1):B$=STRING$(CHR$(31),4)
1040 C$=" "+A$+" "+A$+" "+A$+" "+A$+" "
1050 R$=B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$
1060 RETURN

```

カッコ

P.A.N

遊びかた

RUNすると、すぐにゲームが始まります。④⑥で左右に移動し、⑧②でカッコ“()”を上下させ、カッコのまん中でM軍団をとらえて、スペース・キーでやっつけてください。ときどき、M軍団は両はしにくるとワープします。

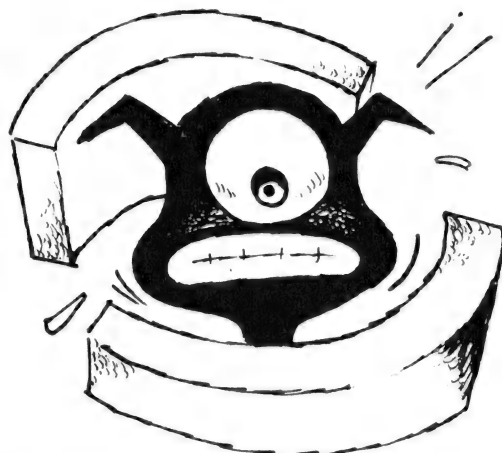
10+面数×5機やっつけるとクリアです。M軍団が一番下までくると、ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

音楽が気に入らないという人は変えてください。60

カッコのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:HS=0:B$="" :DIM TX(3),TY(3)
20 SCREEN 1:COLOR 5,0:WIDTH 36:SC=0:R=1:N=10
30 RANDOMIZE (1):X=12:Y=21:M=0:CLS:GOSUB 500
40 FOR I=0 TO 3:TX(I)=INT(RND(1)*19)+4:TY(I)=3:NEXT
50 FOR I=0 TO 3:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"M":NEXT
60 FOR U=1 TO 10
70 OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49):K=K1 AND K2
80 IF K=239 THEN IF X>3 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:X=X-1
90 IF K=191 THEN IF X<1 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:X=X+1
100 IF K=254 THEN IF Y>3 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:Y=Y-1
110 IF K=251 THEN IF Y<1 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:Y=Y+1
120 IF K=127 THEN GOSUB 300
130 LOCATE X,22:PRINT"■":LOCATE X,Y:PRINT"(")
140 LOCATE 28,5:PRINT SC:NEXT
150 'オマケ
160 FOR I=0 TO 3:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT" "
170 TX(I)=TX(I)+INT(RND(1)*3)-1:TY(I)=TY(I)+1
180 IF TX(I)<4 OR TX(I)>22 THEN TX(I)=4 OR TX(I)=22 ELSE IF TY(I)>21 THEN 400
190 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"M":NEXT:GOTO 60
200 'ハッシュ
300 FOR I=0 TO 3
310 IF TX(I)=X+1 AND TY(I)=Y THEN M=M+1:F=1:SC=SC+10:TY(I)=3
320 NEXT
330 FOR G=21 TO Y STEP -1:LOCATE X+1,G:PRINT"O":SOUND G*3,1:LOCATE X+1,G:PRINT" ":NEXT
340 IF F=1 THEN LOCATE X+1,Y:PRINT"*":FOR W=56 TO 64:SOUND W*2/3,2:SOUND W,1:NEXT
350 IF M=N THEN R=R+1:N=N+5:GOTO 30 ELSE RETURN
360 'カマエ
400 IF SC>HS THEN HS=SC
410 LOCATE 5,0:PRINT"GAME OVER"
420 LOCATE 15,22:PRINT CHR$(252):"SCORE":LOCATE 28,7:PRINT CHR$(251):"HI-SC":LOCATE 28,11:PRINT CHR$(254):"ROUND":LOCATE 28,9:PRINT HS:LOCATE 28,13:PRINT R
430 FOR W=72 TO 72:FOR Z=48 TO 77 STEP 2:SOUND W,1:SOUND Z,1:SOUND W/3,1:NEXT Z,W
440 RETURN
450 DATA 5,11,4,95,2,5,11,48,11,3,48,11,49,95,4,5,10,2,95,5,5,10,48,10,6,48,10,5,1,95,7,5,9,95,1,5,7,48,2,1,48,9,53,95,1,53,0,53,95,1
```



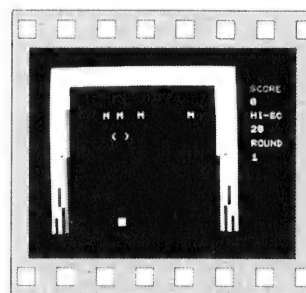
行のUの数を増やすと多少動きが良くなります。

CHECKER FLAG

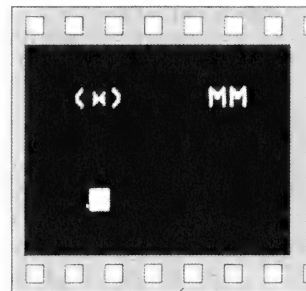
編：ゲームとしては、ものすごく単純なんですが、リストが短いからしかたないですね。

Dr.D：ふむ。最近、バソピアの投稿も減ってきているようで、編君や影君も苦労しているみたいだな。こんな短いリストでも、ゲームは作れるんだから、バソピアのユーザー諸君、たくさんの投稿を待っとるぞ。

影：お願いします。



《写真1》おっ、M軍団！カッコ攻撃(?)だ



《写真2》やった、命中！でも、まだまだだぞ

ゴッデス オブ
GODDESS OF
 スプリング
SPRING

川町 兼弘

ストーリー

あなたは春の女神。今年も、春の訪れを告げに、地上にやってきました。

遊びかた

黄色のモンスターが、まわりを回っていて、女神とX座標かY座標が合うと、火をはきます。氷か、ガイコツをタテにして、その火からのがれてください。

火を氷に当てると、氷が溶けて10点、ガイコツに当てると300点入ります。女神は、火にやられるか、ガイコツにつかまると死んでしまい、3人死ぬとゲーム・オーバーです。そして得点の100分の1だけ花が咲きます。操作キーは[2][4][6][8]です。

ゲームのこつ

氷を溶かすと、逃げ場が少なくなるので、なるべく、ガイコツをやっつけるようにしましょう。ガイコツの動きは単純だから、予測できます。

また、モンスターをすどおりさせる方法もあります。それから、女神の動ける範囲は、モンスターが動いている場所の一つ内側までです。



プログラム

キャラは、すべて12×12ドット単位で動いています。変数は、ゴチャゴチャになっていますが、REMを見ればだいたいわかると思います。Wを変えると氷の数が変わり、180行目を取ると、難しくなります。

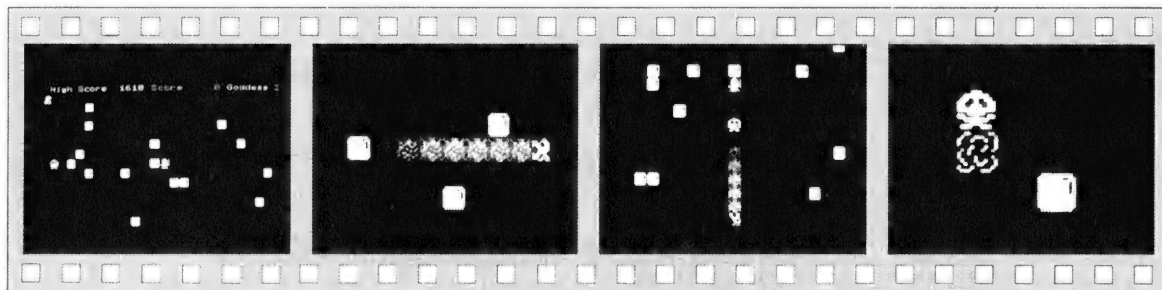
それから、DEFINTで実行した値とINTで実行した値とは、乱数を発生したときに範囲が少しちがってくるので、INTも使っています。

C H E C K E R F L A G

Dr.D: このプログラムは、少しでも速くなるように工夫しておるぞ。影君わかるかな。

影: フッフッフッ、そのくらいわかりますよ。よく使うサブ・ルーチンを前のほうにおいてあるんでしょ。

Dr.D: おどろいた! 影君も、少しはわかるようになったのじゃな。180行でON GOTOを使つとるな。この場合、IF文のほうがわかりやすいし、速いかもしれんから、IF文にするべきじゃな。



《写真1》女神が春の訪れを告げにやってきた
 《写真2》地上には、火をはくモンスターが…

《写真3》ガイコツが氷をタテにすれば平気です

《写真4》油断してたら、ガイコツにつかまった

★やった! フログラマーになった。これもベーマガのおかげです。ベーマガがなければ、マイコンへの関心もうすれていたでしょうから……。 (山口県岩国市・バタリ17才) ……【編: こういうハガキは、ハゲミになりますね。】

```

10 GOSUB 1440
20 GOTO 360
30 /----- テンスタ- PUT
40 RETURN
50 PUT(X,LY),C,PSET:RETURN
60 PUT(X,LY),F:RETURN
70 PUT(X,LY),E,PSET:RETURN
80 PUT(X,LY),D:RETURN
90 /----- ヲカニ MOVE
100 COLOR 4:LOCATE 24,0:PRINT USING"#####";SC;
110 S=STICK(0)
120 MX=X+((S=3)*(X<288)-(S=7)*(X<12))*12
130 MY=Y+((S=5)*(Y<168)-(S=1)*(Y<24))*12
140 SOUND 60,0
150 IF POINT(MX+4,MY)=0 THEN PUT(X,Y),A:MX=MX:MY=MY
160 PUT(X,Y),A,PSET
170 /----- カイコ MOVE
180 ON V GOTO 190,270
190 HX=GX+SGN(X-HX)*12
200 IF POINT(HX+4,GY)=0 THEN PUT(GX,GY),H,PSET,0:GX=HX:GOTO 250
210 IF POINT(HX+4,GY)=4 THEN 1190
220 HY=GY+SGN(Y-HY)*12
230 IF POINT(GX+4,HY)=0 THEN PUT(GX,GY),H,PSET,0:GY=HY:GOTO 250
240 IF POINT(GX+4,HY)=4 THEN 1190
250 PUT(GX,GY),B,PSET
260 V=2:GOTO 280
270 V=1
280 /----- テンスタ-MOVE
290 PUT(X,LY),H,PSET,0
300 PX=(LY=180)-(LY=12):LX=LX+PX*12
310 PY=(LX=0)-(LX=360):LY=LY+PY*12
320 ON PX+2 GOSUB 80,40,60
330 ON PY+2 GOSUB 70,40,50
340 ON -(X=LX)-(Y=LY) GOTO 980
350 GOTO 100
360 /----- ショボ
370 WIDTH 40:SCREEN 2:COLOR=(4,4,5)
380 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3
390 MD=3:W=15
400 DIM A(37),B(34),C(34),D(34),E(34),F(34),G(12),H(13),J(37),K(13),L(37)
410 /----- ヲカニ
420 FOR I=0 TO 37
430 READ Z:A(I)=Z:NEXT
440 DATA 48,12,0,16452,0,1024,17479,12288,17408,29815,24640,18176,1799,24640,181
76,30583,24640,17408,29810,28736,17408,17479,24647,29552,13107,24688,17415,13363
,24640,768,13107,0,13056,13107,48,771,29555,3
450 /----- カイコ
460 FOR I=0 TO 34
470 READ Z:B(I)=Z:NEXT
480 DATA 11,11,14,-32705,-16284,24772,24782,-7941,31,24772,-32705,14,-16271,2867
9,119,28791,28679,30583,30576,28791,1792,30585,0,119,7,28679,30464,30583,112,0,2
8791,0,30471,1792,119
490 /----- テンスタ- LEFT
500 FOR I=0 TO 34
510 READ Z:C(I)=Z:NEXT
520 DATA 44,11,0,26112,0,12339,26118,96,13175,1632,102,29552,1584,102,1792,26263
,102,0,26163,102,1792,26163,96,29552,26160,0,13175,26112,96,12339,24582,102,1536
,1638,102
530 /----- テンスタ- UP
540 FOR I=0 TO 34
550 READ Z:D(I)=Z:NEXT
560 DATA 44,11,30467,1792,115,28675,0,115,14083,1792,51,13056,29552,48,768,13107
,102,0,12387,24582,0,24678,24582,0,26118,24678,0,26118,102,0,6,6,1536,1638,102
570 /----- テンスタ- RIGHT
580 FOR I=0 TO 34
590 READ Z:E(I)=Z:NEXT
600 DATA 44,11,26112,0,0,26118,864,51,24678,13062,119,24678,14083,7,26214,28723,
0,26214,51,0,26118,28723,0,26112,14083,7,26118,13056,119,1638,864,51,24678,24678
,0
610 /----- テンスタ- DOWN
620 FOR I=0 TO 34
630 READ Z:F(I)=Z:NEXT
640 DATA 44,11,0,26214,96,1536,26214,102,26112,26214,24678,26112,24678,24582,261
12,12339,6,768,13107,96,13056,29558,48,14083,24678,51,30211,24672,115,30467,1792
,115,26112,1638,24678
650 /----- ファイア
660 FOR I=0 TO 12
670 READ Z:G(I)=Z:NEXT
680 DATA 11,11,-16257,24830,-24321,-24321,-24321,-24321,-7937,-7937,-7937,-7937,
-16257
690 /----- スペース
700 FOR I=0 TO 13
710 READ Z:H(I)=Z:NEXT
720 DATA 12,12,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841
,-3841
730 /----- ファイア
740 FOR I=0 TO 37
750 READ Z:J(I)=Z:NEXT
760 DATA 48,12,32,8738,8192,34,25122,8706,25090,26150,8230,8706,25186,8230,26146
,9762,8802,25122,8742,25122,8742,9762,8742,9762,8802,8738,8710,25126,24610,8738,
8802,8290,8224,25122,8736,2,8738,512
770 /----- トル

```



```

780 FOR I=0 TO 13
790 READ Z:K(I)=Z:NEXT
800 DATA 12,12,24624,4167,-28536,4224,-28664,8273,144,8324,-28604,4131,8328,-162
71
810 /----- n
820 FOR I=0 TO 37
830 READ Z:L(I)=Z:NEXT
840 DATA 48,12,0,51,0,771,1072,64,816,16432,4,13107,12339,16384,13827,13107,1638
4,13875,819,4,13107,48,64,17203,1075,1024,13315,13363,17406,1024,1088,17412,1024
,1072,16452,0,17476,64
850 /----- カメソ
860 CLS:X=156:Y=96:GX=12:GY=96:LX=0:LY=12:P=0
870 PUT(X,Y),A
880 PUT(GX,GY),B
890 FOR I=1 TO W
900 RX=INT(RND*24)*12+12:RY=INT(RND*13)*12+24
910 IF POINT(RX+4,RY)>0 THEN 900
920 PUT(RX,RY),G,,5
930 NEXT
940 PUT(0,12),F
950 LOCATE 1,0:COLOR 3:PRINT"High Score ";:PRINT USING"#####";HS:COLOR 4:PRINT
Score ";:PRINT USING"#####";SC:COLOR 6:PRINT" Goddess";MO
960 GOTO 100
970 /----- ヒヲフ
980 SX=0:SY=0
990 GOSUB 1390
1000 ON P+1 GOTO 1010,,,1180,1050,,1270
1010 SOUND=(6,7):SOUND=(7,0):FOR I=0 TO 20 STEP 3:SOUND=(4,I):SOUND=(7,I*16):NE
XT
1020 PUT(LX+SX,LY+SY),J
1030 GOTO 990
1040 GOTO 100
1050 /-----ICE トル
1060 SC=SC+10:W=W-1:PUT(LX+SX,LY+SY),H,PSET,0
1070 FOR I=1 TO 4
1080 PUT(LX+SX,LY+SY),K
1090 NOISE"L11S3MIN18"
1100 NEXT
1110 SX=0:SY=0
1120 GOSUB 1390
1130 IF P=0 THEN 1160
1140 PUT(LX+SX,LY+SY),H,PSET,0
1150 GOTO 1120
1160 IF W=0 THEN END
1170 GOTO 100
1180 /-----カミシ
1190 PUT(X,Y),H,PSET,0
1200 SOUND=(7,15):FOR J=9 TO 377 STEP 5:SOUND=(1,0):SOUND=(0,J):PUT(X,Y),K:NEX
T:SOUND=(1,15)
1210 MO=MO-1
1220 IF MO=0 THEN 1530
1230 FOR I=1 TO 2
1240 PLAY"O2L16GP16GP16A+B03DP16":PLAY"L16CP16CP16CP16","O3L16FP16FP16EP16EP
16"
1250 NEXT
1260 GOTO 860
1270 /-----カミシ
1280 PUT(GX,GY),H,PSET,0
1290 SOUND=(7,15)
1300 NOISE"L3S3MIN20"
1310 GX=INT(RND*24)*12+12:GY=INT(RND*13)*12+24
1320 IF POINT(GX+4,GY)>0 THEN 1310
1330 SX=0:SY=0
1340 GOSUB 1390
1350 IF P=0 THEN 1370
1360 PUT(LX+SX,LY+SY),H,PSET,0:GOTO 1340
1370 SC=SC+300
1380 GOTO 100
1390 /----- ヒヲシヨ
1400 SX=SX+SGN(X-LX)*12
1410 SY=SY+SGN(Y-LY)*12
1420 P=POINT(LX+SX+4,LY+SY)
1430 RETURN
1440 /-----MUSIC
1450 PLAY"S0M7L801","S0M704L8","S0M704L8"
1460 A$="01A02AC+03C+02D03D":F$="02D03D":B$="C#C#P8C03BAP4":C$="AAPBAAAP4"
1470 D$="04C#C#C03BAP8":H$="AP8AP8BP804C+":E$="AAAAAP8"
1480 G$="02E03E02F03F02G03G02A01AAA":I$="AP8AP8AP8AP8"
1490 PLAY A$+F$,B$,C$
1500 PLAY A$+F$,D$+"P4",E$+"P4"
1510 PLAY A$+G$,D$+H$,E$+I$
1520 RETURN
1530 /----- GAME OVER
1540 FOR I=1 TO SC/100
1550 FX=INT(RND*24)*12+12:FY=INT(RND*13)*12+24
1560 IF POINT(FX+4,FY)=3 THEN 1550
1570 FOR J=16 TO 32
1580 SOUND=(1,0):SOUND=(0,J):NEXT
1590 PUT(FX,FY),L
1600 SOUND=(1,15):NEXT
1610 IF SC>HS THEN HS=SC:SC=0:MO=3:W=15
1620 COLOR 6:LOCATE 5,9:PRINT" Can you bloom more flowers ? "
1630 COLOR 4:LOCATE 10,11:PRINT" Try again [y/n] ? "
1640 P$=INKEY$
1650 IF (P$="y")+(P$="Y") THEN CLS:GOSUB 1450:GOTO 860
1660 IF (P$="n")+(P$="N") THEN END
1670 GOTO 1640

```

★ある日、OFを読んで笑っていると、横にいた学生風の男に「かわいそうに」と言われた。OFを読んでも笑えない人間こそかわいそうだ。(富山市・タコ直人13才)……【編：OF書いていて笑ってる人もいます。影：ケラケラ。】

リング ウォーズ
RING WARS

つるつる

パピペ君は、彼女のために指輪を取りにマミム迷宮に入っていました。すると、中にはヤイユ番人がいて、追ってきます。パピペ君は、54個の指輪をうばうことができるか!?

★遊びかた

パピペ君(緑色)をカーソル・キーで移動し、ヤイユ番人(赤色)につかまらないように指輪を取ってください。しかし、指輪の取りかたは、面ごとに決まってい

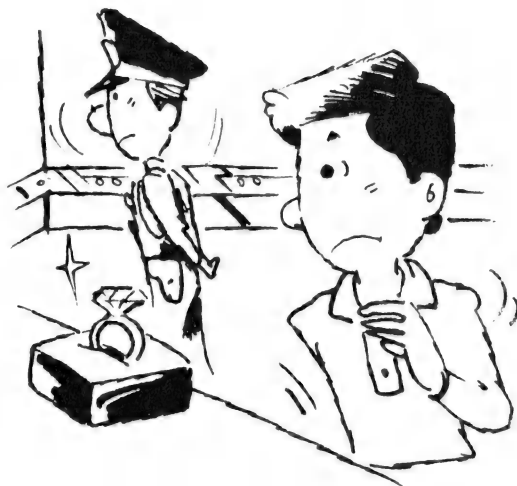
C H E C K E R F L A G

Dr.D: 同じキャラクタでも、色で区別すると、ひと味ちがったゲームができるんじゃないかな。なかなか、よろしい。

編: でも表示してあるキャラの色を判別するのは、やっかいですよ。

Dr.D: バンク切り換えしていたりするとやっかいじゃが、たいていのパソコンは、だいじょうぶじゃ。

編: 人間も判断するのは、やっかいですものね。特に影さんのような人は…。



ます。

○1面 (GET ALL!)

とにかく、すべての指輪を取ってください

○2~4面 (GET GREEN~RED)

指定された色の指輪だけを取ってください

○5面 (GET SIGNAL!)

緑→黄→赤の順番に指輪を取ってください

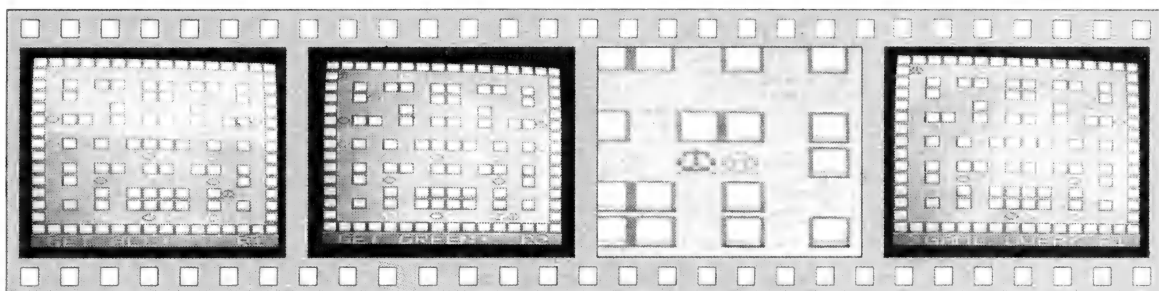
※取れない指輪(例えば、2面では黄と赤)の上は通過できません(ここがミソ)。

また、スペース・キーを押すことよりワープし、パピペ君は黄色になります。黄色になっている間は、移動できません。連続ワープもできますが、緑色にもどるまでの時間が長くなります。不幸にも、同じ位置にワープすることもあります。

再ゲームは、リターン・キーです。

★作成後記

今回のゲームは、“画面データ1面分を多画面、遊べるように”という考えで作ったものです。面が進むと今までターゲットだったものが壁になり、また、その逆もあるというわけです。



《写真1》1面は、すべての指輪を取ります

《写真2》2面は、緑色だけを取る。下に表示!

《写真3》右がパピペ君、左がヤイユ番人です

《写真4》ゲーム・オーバー。メッセージは下に

★友人の井上は、年賀状に自分の住所を書き忘れ、立石は、“今年も”を“今も年”と書いていた。(広島市福山市・二宮孝夫13才)……【編: 影さんなんか、出したところのお年玉年賀ハガキの番号ひかえてるんだもの。影: 当然。】


```

0 REM ***** PLAY RING WARS *****
10 DIM C(14,13),Z(15,14)
20 A$=CHR$(29):BL$="●"+A$+"□"
30 B$="元"+A$+"○":C$="○"+A$+"火"
40 FORJ=1TO5:README$(J):NEXT
50 EN$=">GAME OVER<":R$="○"
60 FORJ=0TO4:READD$(J),E$(J):NEXT
70 REM ***** SET WALL *****
80 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0
90 COLOR 2,3,1:CLS:FORJ=0TO14
100 READD$:FORI=0TO15
110 N=VAL(MID$(D$,I+1,1))
120 ONN+1GOTO 160,140
130 C(I,J)=N-1:GOTO160
140 LOCATEI,J:PRINT BL$:
150 LINE(I*16,J*12)-(I*16+15,J*12+10),4,B:Z(I,J)=1
160 NEXTI,J
170 REM ***** GAME START *****
180 PLAY "05L32CDCEFA8":R=1
190 REM ***** MESSAGE *****
200 LINE(0,180)-(256,192),1,BF
210 COLOR 3:LOCATE1,15
220 PRINT "GET ":ME$(R):A$:R:
230 REM ***** SET RING *****
240 FORJ=1TO13:FORI=1TO14
250 IF C(I,J)<1THEN 280
260 COLOR C(I,J):LOCATEI,J
270 PRINT R$:PLAY "CG":Z(I,J)=2
280 NEXTI,J:FORJ=0TO499:NEXT
290 REM ***** INITIALIZE *****
300 X=1:Y=1:V=14:W=13:T=0:RI=0
310 RA=6:IFR=10RR=5THENRA=18
320 FC=R+(R<4):IFR=5THENFC=1
330 REM ***** READY *****
340 P=1:PRINT CHR$(7):CHR$(7)
350 REM ***** MAIN *****
360 COLOR P:LOCATEX,Y:PRINT B$
370 COLOR 4:LOCATEV,W:PRINT C$
380 COLOR 3:IFRI=RATHEN460
390 IF(X=V)*(Y=W)GOTO 530
400 ONSTRIG(0)GOTO 720
410 S=STICK(0):PLAY "L64o5gb"
420 P=1:IFT>0THENT=T-1:S=0:P=2
430 ONSGN(S)+1GOSUB600,610
440 GOSUB760:GOTO 360
450 REM ***** ROUND CLR *****
460 PLAY"L1605CEG8E4","L40SEC"
470 PLAY"L32":FORJ=0TO1234:NEXT
480 LOCATEX,Y:PRINT B$
490 LOCATEV,W:PRINT C$
500 IFR<5THENR=R+1:GOTO 200
510 EN$="[COMPLETED]":PLAY "AB"
520 REM ***** GAME END *****
530 LINE(0,180)-(256,191),1,BF
540 PLAY "L405GFEDC":LOCATE1,15
550 PRINT EN$+" R":A$:R:

```

```

560 IFINKEY$(<>CHR$(13))THEN 560
570 LOCATEX,Y:PRINT B$+A$+C$
580 GOTO 180
590 REM ***** PLAYER MOVE *****
600 FORJ=0TO35:NEXT:RETURN
610 G=X+(S=7)-(S=3)
620 H=Y+(S=1)-(S=5)
630 ONZ(G,H)+1GOTO 690,700
640 IF C(G,H)<>FCANDR<>1THEN700
650 LOCATEG,H:PRINT R$
660 PLAY "L6407CDCG":RI=RI+1
670 Z(G,H)=0:FC=FC-(R=5)
680 FC=FC+(FC>4)*4-(FC=3)
690 LOCATEX,Y:PRINT B$:X=G:Y=H
700 RETURN
710 REM ***** PLAYER WARP *****
720 LOCATEX,Y:PRINT B$:T=T+5
730 P=2:J=INT(RND(1)*5)
740 X=D(J):Y=E(J):GOTO 440
750 REM ***** ENEMY MOVE *****
760 LOCATEV,W:PRINT C$
770 U=CV,W:ONZ(U,W)+1GOTO790
780 COLOR U:LOCATEV,W:PRINT R$
790 M=SGN(X-U):N=SGN(Y-W)
800 IFABS(X-U)>ABS(Y-W)THEN860
810 ONZ(U,W+N)GOTO 830
820 W=W+N:GOTO 910
830 M=M-(M=0):ONZ(U+M,W)GOTO850
840 V=V+M:GOTO 910
850 V=V-M:GOTO 910
860 ONZ(U+M,W)GOTO 880
870 V=V+M:GOTO 910
880 N=N-(N=0):ONZ(U,W-N)GOTO900
890 W=W-N:GOTO 910
900 W=W+N
910 RETURN
920 REM ***** DATA *****
930 DATAALL! R, GREEN! R
940 DATAYELLOW! R, RED! R
950 DATASIGNAL! R
960 DATA1,1,1,13,14,1,14,13,8,6
970 DATA111111111111111111
980 DATA10000300000300001
990 DATA10101101101101101
1000 DATA1012000110002101
1010 DATA1000010000100001
1020 DATA1511010110101151
1030 DATA10000000000000001
1040 DATA1210101111010121
1050 DATA1000200530020001
1060 DATA1010110110110101
1070 DATA1010500000050101
1080 DATA1000101111010001
1090 DATA1010101111010101
1100 DATA1000300530030001
1110 DATA111111111111111111

```



評…よく、お見とおして…(影)



評…ほんと、とんでもない(影)

★突然、3者会議。X1turbo:スピードは僕が一番/FM-77:いや、僕だって/P88II:……。X1turboとFM-77:オヤ?88君どうしたの?(岡山市・小橋義治13才)……【編:そういう小橋君は88のユーザーだった。】

ペンシル

PENCIL LAND

森脇 研一

▶ 内 容

ペンクン(🖊)は、散らかしてしまったBook(📖)を拾わなければいけません。そこへ、現われたイタズラケシタロー(👤)は、ペンクンのじゃまをして、追いかけてきます。逃げろ、逃げろ!! ケシタローが、Bookの上を通ると大変、大変。本が消えちゃう!?! がんばれペンクン!!

▶ 遊びかた

あなたは、ペンクンを動かして、Book(本)を拾って

C H E C K E R F L A G

Dr.D: 単純な、追いかけゲームじゃな。それにしても I F 文が多いぞ。

編: でも、動いてるうちに、先が丸まってい
くのは、けっさくですね。

Dr.D: だが、こうするともっとおもしろいぞ。
面が進むと、えんぴつが H から HB に変わ
り、しまいには B になるんじゃ。つまり、先
の丸まる時間が早くなるというわけじゃ。



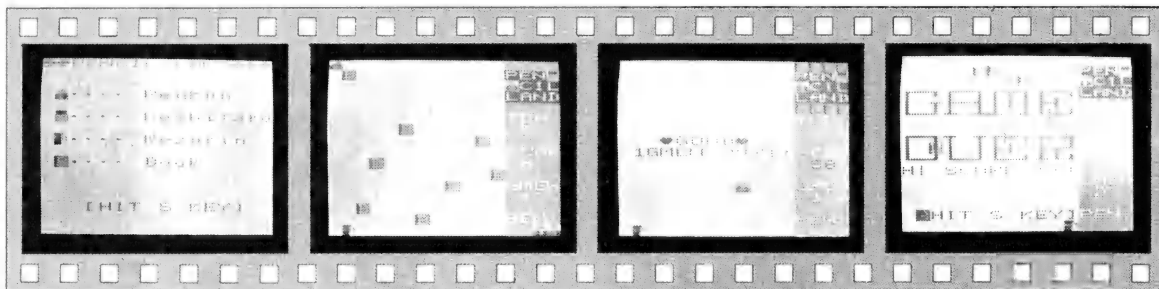
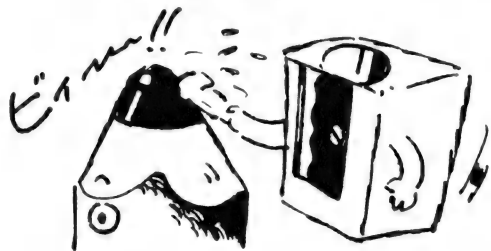
ください。

ケシタローが、もしBookのところを通ると、Bookは消えてしまいます。しかし、形は見えずとも、Bookはそこに落ちているので、しっかり拾ってください。

1面にBookは8個あります。全部拾ったのに、クリアしないときは、きっとケシタローが消してしまったのです。ですから、なるべく、ケシタローにBookを取られないようにしてください。ケシタローは、1回消えてから動くので気をつけてください。

さて、ペンクンは、動いていくと頭がけずれ、3パターン変化します。そして、頭がなくなると、やられてしまうので、下にいるえんぴつつけずりのケズリンに入り、頭をとがらせてください。

なお、操作キーは、カーソル・キーで、本を取るのもケズリンに入るのも、その場所へ行けばいいです。



《写真1》タイトル画面。
キャラの説明です

《写真2》散らばったBook
を拾います

《写真3》1面クリア。き
れいになりました

《写真4》ゲーム・オーバ
ー。リプレイは🔍キー

★Dr.とお別れするときに歌う歌。♪あーたーまのーひーかーり♪失礼しました。(石川県金沢市・横山真也10才)...

...【影: まあまあ、Dr.にも学生時代があったんですから…。Dr.: わしの頃には、こんな歌なかったぞ👍】


```

10 REM-----
20 REM----- PENCIL LAND -----
30 REM-----
40 REM-----
50 REM----- By Kenichi Moriawaki -----
60 REM-----
70 REM-----
80 REM----- MODE 3 / 2PAGES -----
100 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,,0:COL
00
110 DIM A1(5),A2(5),A3(5),B(5),C(
5),D(5)
120 REM *** #2720- ***
130 REM *** PenKun ***
140 LINE(7,0)-(2,5),3:LINE-(13,5
),3:LINE-(8,0),3
150 PAINT(8,3),3,3:LINE(1,6)-(14
),10,1,BF
160 LINE(3,6)-(4,10),4,BF:LINE(1
),6)-(12,10),4,BF
170 PSET(1,8),3:PSET(11,8),3:LIN
E(0,1)-(13,11),3
180 IF(1,6,11),3
190 LINE(8,0)-(3,11),A1
200 LINE(8,0)-(3,11),A2,BF:GET(0,0
),15,11),A2:LINE(3,6)-(12,4),2,
BF
200 GET(0,0)-(15,11),A3
210 REM=== KeshiTarO ===
220 CLS:LINE(2,0)-(13,3),4,BF:LI
NE(1,4)-(15,10),3,BF:PSET(3,5),1
230 PSET(5,6),1:PSET(12,5),1:PSE
T(10,6),1:LINE(0,11)-(15,11),1
240 GET(0,0)-(15,11),B
250 REM=== Kezurin ===
260 CLS:LINE(0,0)-(9,7),4,BF:LIN
E(0,0)-(7,11),4,BF:LINE(0,2)-(5,
5),1,BF(7,11),4,BF:LINE(0,2)-(5,
5),1,BF
270 LINE(9,1)-(9,7),3,BF:LINE(10
),3)-(13,3),3:LINE(13,7),3,BF
280 LINE-(15,7),3:GET(0,0)-(15,1
1),C
290 REM=== Book ===
300 CLS:LINE(15,11)-(0,0),1,BF:L
INE-(2,11),4,BF:COLOR 3:PRINT "B
310 GET(0,0)-(15,11),D
320 GOT0 1110
330 COLOR ,2:SCREEN 3,2,2:CLS
340 LINE(1,0)-(2,5),4,BF:
350 LINE(1,0)-(2,5),4,BF:
360 LINE(1,0)-(2,5),4,BF:
370 LOCATE12,1:COLOR2:PRINT"PEN"
:LOCATE13,2:PRINT"CIL:LOCATE12,
3
380 PRINT "LAND":PUT(240,12),B,P
SET:PUT(192,24),A1,PSET
390 REM=== Book ===
400 PUT(KR,180),C,PSET:X=1
410 LINE(1,0)-(2,5),4,BF:
420 FORX=1TO10:FORY=1TO10:
430 NEXTU:IF(X,1)THEN:0:GOTO410
440 IFX(8)THEN:X=1:0:GOTO 410
450 FORX=1TO10:FORY=1TO10:
460 NEXT
470 REM=== Kezurin ===
480 IFK2=15ANDK=16THENLINE(15,1
80)-(3,1,19),2,BF:K2=0:KR=176
480 IFK2=15ANDK=176THENLINE(176

```

```

,180)-(191,191),2,BF:KZ=0:KR=16
490 KZ=KZ+1
500 PUT(KR,180),C,PSET
510 REM=== Score ===
520 LOCATE12,5:PRINT "TOP":LOCAT
E12,6:PRINT H
530 LOCATE12,8:PRINT "SCORE":LOCA
TE12,9:PRINT:LOCATE12,11:PRINT"
GMEN"
540 LOCATE12,12:PRINT G:LOCATE12
544:PRINTPEN
550 IFP=2THENPUT(224,180),A1,PSE
T
560 IFP=8THENPUT(240,180),A1,PSE
T
570 REM*** PENKUN***
580 REM=== IN KEY & 2720- ***
590 IS=STICK(0)
600 IF1<8THENLINE(C,Y)-STEP(15,
11),2,BF:0=0+1
610 IF1=1ANDY=8THENY=Y-12
620 IF1=3ANDY=17THENY=Y-12
630 IF1=5ANDY=18THENY=Y-12
640 IF1=7ANDY=19THENY=Y-12
650 IF1=9ANDY=18THENY=Y-12
660 IF1=11ANDY=17THENY=Y-12
670 IF1=13ANDY=16THENY=Y-12
680 IF1=15ANDY=15THENY=Y-12
690 IF1=17ANDY=14THENY=Y-12
700 IF1=19ANDY=13THENY=Y-12
710 IF1=21ANDY=12THENY=Y-12
720 IF1=23ANDY=11THENY=Y-12
730 IF1=25ANDY=10THENY=Y-12
740 IF1=27ANDY=9THENY=Y-12
750 IF1=29ANDY=8THENY=Y-12
760 IF1=31ANDY=7THENY=Y-12
770 IF1=33ANDY=6THENY=Y-12
780 IF1=35ANDY=5THENY=Y-12
790 IF1=37ANDY=4THENY=Y-12
800 IF1=39ANDY=3THENY=Y-12
810 IF1=41ANDY=2THENY=Y-12
820 IF1=43ANDY=1THENY=Y-12
830 IF1=45ANDY=0THENY=Y-12
840 IF1=47ANDY=0THENY=Y-12
850 IF1=49ANDY=0THENY=Y-12
860 IF1=51ANDY=0THENY=Y-12
870 IF1=53ANDY=0THENY=Y-12
880 IF1=55ANDY=0THENY=Y-12
890 IF1=57ANDY=0THENY=Y-12
900 IF1=59ANDY=0THENY=Y-12
910 IF1=61ANDY=0THENY=Y-12
920 IF1=63ANDY=0THENY=Y-12
930 IF1=65ANDY=0THENY=Y-12
940 IF1=67ANDY=0THENY=Y-12
950 IF1=69ANDY=0THENY=Y-12
960 IF1=71ANDY=0THENY=Y-12
970 IF1=73ANDY=0THENY=Y-12
980 IF1=75ANDY=0THENY=Y-12
990 IF1=77ANDY=0THENY=Y-12
1000 IF1=79ANDY=0THENY=Y-12
1010 IF1=81ANDY=0THENY=Y-12
1020 IF1=83ANDY=0THENY=Y-12
1030 IF1=85ANDY=0THENY=Y-12
1040 IF1=87ANDY=0THENY=Y-12
1050 IF1=89ANDY=0THENY=Y-12
1060 IF1=91ANDY=0THENY=Y-12
1070 IF1=93ANDY=0THENY=Y-12
1080 IF1=95ANDY=0THENY=Y-12
1090 IF1=97ANDY=0THENY=Y-12
1100 IF1=99ANDY=0THENY=Y-12
1110 IF1=101ANDY=0THENY=Y-12
1120 IF1=103ANDY=0THENY=Y-12
1130 IF1=105ANDY=0THENY=Y-12
1140 IF1=107ANDY=0THENY=Y-12
1150 IF1=109ANDY=0THENY=Y-12
1160 IF1=111ANDY=0THENY=Y-12
1170 IF1=113ANDY=0THENY=Y-12
1180 IF1=115ANDY=0THENY=Y-12
1190 IF1=117ANDY=0THENY=Y-12
1200 IF1=119ANDY=0THENY=Y-12
1210 IF1=121ANDY=0THENY=Y-12
1220 IF1=123ANDY=0THENY=Y-12
1230 IF1=125ANDY=0THENY=Y-12
1240 IF1=127ANDY=0THENY=Y-12
1250 IF1=129ANDY=0THENY=Y-12
1260 IF1=131ANDY=0THENY=Y-12
1270 IF1=133ANDY=0THENY=Y-12
1280 IF1=135ANDY=0THENY=Y-12
1290 IF1=137ANDY=0THENY=Y-12
1300 IF1=139ANDY=0THENY=Y-12
1310 IF1=141ANDY=0THENY=Y-12
1320 IF1=143ANDY=0THENY=Y-12
1330 IF1=145ANDY=0THENY=Y-12
1340 IF1=147ANDY=0THENY=Y-12
1350 IF1=149ANDY=0THENY=Y-12
1360 IF1=151ANDY=0THENY=Y-12
1370 IF1=153ANDY=0THENY=Y-12
1380 IF1=155ANDY=0THENY=Y-12
1390 IF1=157ANDY=0THENY=Y-12
1400 IF1=159ANDY=0THENY=Y-12
1410 IF1=161ANDY=0THENY=Y-12
1420 IF1=163ANDY=0THENY=Y-12
1430 IF1=165ANDY=0THENY=Y-12
1440 IF1=167ANDY=0THENY=Y-12
1450 IF1=169ANDY=0THENY=Y-12
1460 IF1=171ANDY=0THENY=Y-12
1470 IF1=173ANDY=0THENY=Y-12
1480 IF1=175ANDY=0THENY=Y-12
1490 IF1=177ANDY=0THENY=Y-12
1500 IF1=179ANDY=0THENY=Y-12
1510 IF1=181ANDY=0THENY=Y-12
1520 IF1=183ANDY=0THENY=Y-12
1530 IF1=185ANDY=0THENY=Y-12
1540 IF1=187ANDY=0THENY=Y-12
1550 IF1=189ANDY=0THENY=Y-12
1560 IF1=191ANDY=0THENY=Y-12
1570 IF1=193ANDY=0THENY=Y-12
1580 IF1=195ANDY=0THENY=Y-12
1590 IF1=197ANDY=0THENY=Y-12
1600 IF1=199ANDY=0THENY=Y-12
1610 IF1=201ANDY=0THENY=Y-12
1620 IF1=203ANDY=0THENY=Y-12
1630 IF1=205ANDY=0THENY=Y-12
1640 IF1=207ANDY=0THENY=Y-12
1650 IF1=209ANDY=0THENY=Y-12
1660 IF1=211ANDY=0THENY=Y-12
1670 IF1=213ANDY=0THENY=Y-12
1680 IF1=215ANDY=0THENY=Y-12
1690 IF1=217ANDY=0THENY=Y-12
1700 IF1=219ANDY=0THENY=Y-12
1710 IF1=221ANDY=0THENY=Y-12
1720 IF1=223ANDY=0THENY=Y-12
1730 IF1=225ANDY=0THENY=Y-12
1740 IF1=227ANDY=0THENY=Y-12
1750 IF1=229ANDY=0THENY=Y-12
1760 IF1=231ANDY=0THENY=Y-12
1770 IF1=233ANDY=0THENY=Y-12
1780 IF1=235ANDY=0THENY=Y-12
1790 IF1=237ANDY=0THENY=Y-12
1800 IF1=239ANDY=0THENY=Y-12
1810 IF1=241ANDY=0THENY=Y-12
1820 IF1=243ANDY=0THENY=Y-12
1830 IF1=245ANDY=0THENY=Y-12
1840 IF1=247ANDY=0THENY=Y-12
1850 IF1=249ANDY=0THENY=Y-12
1860 IF1=251ANDY=0THENY=Y-12
1870 IF1=253ANDY=0THENY=Y-12
1880 IF1=255ANDY=0THENY=Y-12
1890 IF1=257ANDY=0THENY=Y-12
1900 IF1=259ANDY=0THENY=Y-12
1910 IF1=261ANDY=0THENY=Y-12
1920 IF1=263ANDY=0THENY=Y-12
1930 IF1=265ANDY=0THENY=Y-12
1940 IF1=267ANDY=0THENY=Y-12
1950 IF1=269ANDY=0THENY=Y-12
1960 IF1=271ANDY=0THENY=Y-12
1970 IF1=273ANDY=0THENY=Y-12
1980 IF1=275ANDY=0THENY=Y-12
1990 IF1=277ANDY=0THENY=Y-12
2000 IF1=279ANDY=0THENY=Y-12
2010 IF1=281ANDY=0THENY=Y-12
2020 IF1=283ANDY=0THENY=Y-12
2030 IF1=285ANDY=0THENY=Y-12
2040 IF1=287ANDY=0THENY=Y-12
2050 IF1=289ANDY=0THENY=Y-12
2060 IF1=291ANDY=0THENY=Y-12
2070 IF1=293ANDY=0THENY=Y-12
2080 IF1=295ANDY=0THENY=Y-12
2090 IF1=297ANDY=0THENY=Y-12
2100 IF1=299ANDY=0THENY=Y-12
2110 IF1=301ANDY=0THENY=Y-12
2120 IF1=303ANDY=0THENY=Y-12
2130 IF1=305ANDY=0THENY=Y-12
2140 IF1=307ANDY=0THENY=Y-12
2150 IF1=309ANDY=0THENY=Y-12
2160 IF1=311ANDY=0THENY=Y-12
2170 IF1=313ANDY=0THENY=Y-12
2180 IF1=315ANDY=0THENY=Y-12
2190 IF1=317ANDY=0THENY=Y-12
2200 IF1=319ANDY=0THENY=Y-12
2210 IF1=321ANDY=0THENY=Y-12
2220 IF1=323ANDY=0THENY=Y-12
2230 IF1=325ANDY=0THENY=Y-12
2240 IF1=327ANDY=0THENY=Y-12
2250 IF1=329ANDY=0THENY=Y-12
2260 IF1=331ANDY=0THENY=Y-12
2270 IF1=333ANDY=0THENY=Y-12
2280 IF1=335ANDY=0THENY=Y-12
2290 IF1=337ANDY=0THENY=Y-12
2300 IF1=339ANDY=0THENY=Y-12
2310 IF1=341ANDY=0THENY=Y-12
2320 IF1=343ANDY=0THENY=Y-12
2330 IF1=345ANDY=0THENY=Y-12
2340 IF1=347ANDY=0THENY=Y-12
2350 IF1=349ANDY=0THENY=Y-12
2360 IF1=351ANDY=0THENY=Y-12
2370 IF1=353ANDY=0THENY=Y-12
2380 IF1=355ANDY=0THENY=Y-12
2390 IF1=357ANDY=0THENY=Y-12
2400 IF1=359ANDY=0THENY=Y-12
2410 IF1=361ANDY=0THENY=Y-12
2420 IF1=363ANDY=0THENY=Y-12
2430 IF1=365ANDY=0THENY=Y-12
2440 IF1=367ANDY=0THENY=Y-12
2450 IF1=369ANDY=0THENY=Y-12
2460 IF1=371ANDY=0THENY=Y-12
2470 IF1=373ANDY=0THENY=Y-12
2480 IF1=375ANDY=0THENY=Y-12
2490 IF1=377ANDY=0THENY=Y-12
2500 IF1=379ANDY=0THENY=Y-12
2510 IF1=381ANDY=0THENY=Y-12
2520 IF1=383ANDY=0THENY=Y-12
2530 IF1=385ANDY=0THENY=Y-12
2540 IF1=387ANDY=0THENY=Y-12
2550 IF1=389ANDY=0THENY=Y-12
2560 IF1=391ANDY=0THENY=Y-12
2570 IF1=393ANDY=0THENY=Y-12
2580 IF1=395ANDY=0THENY=Y-12
2590 IF1=397ANDY=0THENY=Y-12
2600 IF1=399ANDY=0THENY=Y-12
2610 IF1=401ANDY=0THENY=Y-12
2620 IF1=403ANDY=0THENY=Y-12
2630 IF1=405ANDY=0THENY=Y-12
2640 IF1=407ANDY=0THENY=Y-12
2650 IF1=409ANDY=0THENY=Y-12
2660 IF1=411ANDY=0THENY=Y-12
2670 IF1=413ANDY=0THENY=Y-12
2680 IF1=415ANDY=0THENY=Y-12
2690 IF1=417ANDY=0THENY=Y-12
2700 IF1=419ANDY=0THENY=Y-12
2710 IF1=421ANDY=0THENY=Y-12
2720 IF1=423ANDY=0THENY=Y-12
2730 IF1=425ANDY=0THENY=Y-12
2740 IF1=427ANDY=0THENY=Y-12
2750 IF1=429ANDY=0THENY=Y-12
2760 IF1=431ANDY=0THENY=Y-12
2770 IF1=433ANDY=0THENY=Y-12
2780 IF1=435ANDY=0THENY=Y-12
2790 IF1=437ANDY=0THENY=Y-12
2800 IF1=439ANDY=0THENY=Y-12
2810 IF1=441ANDY=0THENY=Y-12
2820 IF1=443ANDY=0THENY=Y-12
2830 IF1=445ANDY=0THENY=Y-12
2840 IF1=447ANDY=0THENY=Y-12
2850 IF1=449ANDY=0THENY=Y-12
2860 IF1=451ANDY=0THENY=Y-12
2870 IF1=453ANDY=0THENY=Y-12
2880 IF1=455ANDY=0THENY=Y-12
2890 IF1=457ANDY=0THENY=Y-12
2900 IF1=459ANDY=0THENY=Y-12
2910 IF1=461ANDY=0THENY=Y-12
2920 IF1=463ANDY=0THENY=Y-12
2930 IF1=465ANDY=0THENY=Y-12
2940 IF1=467ANDY=0THENY=Y-12
2950 IF1=469ANDY=0THENY=Y-12
2960 IF1=471ANDY=0THENY=Y-12
2970 IF1=473ANDY=0THENY=Y-12
2980 IF1=475ANDY=0THENY=Y-12
2990 IF1=477ANDY=0THENY=Y-12
3000 IF1=479ANDY=0THENY=Y-12
3010 IF1=481ANDY=0THENY=Y-12
3020 IF1=483ANDY=0THENY=Y-12
3030 IF1=485ANDY=0THENY=Y-12
3040 IF1=487ANDY=0THENY=Y-12
3050 IF1=489ANDY=0THENY=Y-12
3060 IF1=491ANDY=0THENY=Y-12
3070 IF1=493ANDY=0THENY=Y-12
3080 IF1=495ANDY=0THENY=Y-12
3090 IF1=497ANDY=0THENY=Y-12
3100 IF1=499ANDY=0THENY=Y-12
3110 IF1=501ANDY=0THENY=Y-12
3120 IF1=503ANDY=0THENY=Y-12
3130 IF1=505ANDY=0THENY=Y-12
3140 IF1=507ANDY=0THENY=Y-12
3150 IF1=509ANDY=0THENY=Y-12
3160 IF1=511ANDY=0THENY=Y-12
3170 IF1=513ANDY=0THENY=Y-12
3180 IF1=515ANDY=0THENY=Y-12
3190 IF1=517ANDY=0THENY=Y-12
3200 IF1=519ANDY=0THENY=Y-12
3210 IF1=521ANDY=0THENY=Y-12
3220 IF1=523ANDY=0THENY=Y-12
3230 IF1=525ANDY=0THENY=Y-12
3240 IF1=527ANDY=0THENY=Y-12
3250 IF1=529ANDY=0THENY=Y-12
3260 IF1=531ANDY=0THENY=Y-12
3270 IF1=533ANDY=0THENY=Y-12
3280 IF1=535ANDY=0THENY=Y-12
3290 IF1=537ANDY=0THENY=Y-12
3300 IF1=539ANDY=0THENY=Y-12
3310 IF1=541ANDY=0THENY=Y-12
3320 IF1=543ANDY=0THENY=Y-12
3330 IF1=545ANDY=0THENY=Y-12
3340 IF1=547ANDY=0THENY=Y-12
3350 IF1=549ANDY=0THENY=Y-12
3360 IF1=551ANDY=0THENY=Y-12
3370 IF1=553ANDY=0THENY=Y-12
3380 IF1=555ANDY=0THENY=Y-12
3390 IF1=557ANDY=0THENY=Y-12
3400 IF1=559ANDY=0THENY=Y-12
3410 IF1=561ANDY=0THENY=Y-12
3420 IF1=563ANDY=0THENY=Y-12
3430 IF1=565ANDY=0THENY=Y-12
3440 IF1=567ANDY=0THENY=Y-12
3450 IF1=569ANDY=0THENY=Y-12
3460 IF1=571ANDY=0THENY=Y-12
3470 IF1=573ANDY=0THENY=Y-12
3480 IF1=575ANDY=0THENY=Y-12
3490 IF1=577ANDY=0THENY=Y-12
3500 IF1=579ANDY=0THENY=Y-12
3510 IF1=581ANDY=0THENY=Y-12
3520 IF1=583ANDY=0THENY=Y-12
3530 IF1=585ANDY=0THENY=Y-12
3540 IF1=587ANDY=0THENY=Y-12
3550 IF1=589ANDY=0THENY=Y-12
3560 IF1=591ANDY=0THENY=Y-12
3570 IF1=593ANDY=0THENY=Y-12
3580 IF1=595ANDY=0THENY=Y-12
3590 IF1=597ANDY=0THENY=Y-12
3600 IF1=599ANDY=0THENY=Y-12
3610 IF1=601ANDY=0THENY=Y-12
3620 IF1=603ANDY=0THENY=Y-12
3630 IF1=605ANDY=0THENY=Y-12
3640 IF1=607ANDY=0THENY=Y-12
3650 IF1=609ANDY=0THENY=Y-12
3660 IF1=611ANDY=0THENY=Y-12
3670 IF1=613ANDY=0THENY=Y-12
3680 IF1=615ANDY=0THENY=Y-12
3690 IF1=617ANDY=0THENY=Y-12
3700 IF1=619ANDY=0THENY=Y-12
3710 IF1=621ANDY=0THENY=Y-12
3720 IF1=623ANDY=0THENY=Y-12
3730 IF1=625ANDY=0THENY=Y-12
3740 IF1=627ANDY=0THENY=Y-12
3750 IF1=629ANDY=0THENY=Y-12
3760 IF1=631ANDY=0THENY=Y-12
3770 IF1=633ANDY=0THENY=Y-12
3780 IF1=635ANDY=0THENY=Y-12
3790 IF1=637ANDY=0THENY=Y-12
3800 IF1=639ANDY=0THENY=Y-12
3810 IF1=641ANDY=0THENY=Y-12
3820 IF1=643ANDY=0THENY=Y-12
3830 IF1=645ANDY=0THENY=Y-12
3840 IF1=647ANDY=0THENY=Y-12
3850 IF1=649ANDY=0THENY=Y-12
3860 IF1=651ANDY=0THENY=Y-12
3870 IF1=653ANDY=0THENY=Y-12
3880 IF1=655ANDY=0THENY=Y-12
3890 IF1=657ANDY=0THENY=Y-12
3900 IF1=659ANDY=0THENY=Y-12
3910 IF1=661ANDY=0THENY=Y-12
3920 IF1=663ANDY=0THENY=Y-12
3930 IF1=665ANDY=0THENY=Y-12
3940 IF1=667ANDY=0THENY=Y-12
3950 IF1=669ANDY=0THENY=Y-12
3960 IF1=671ANDY=0THENY=Y-12
3970 IF1=673ANDY=0THENY=Y-12
3980 IF1=675ANDY=0THENY=Y-12
3990 IF1=677ANDY=0THENY=Y-12
4000 IF1=679ANDY=0THENY=Y-12
4010 IF1=681ANDY=0THENY=Y-12
4020 IF1=683ANDY=0THENY=Y-12
4030 IF1=685ANDY=0THENY=Y-12
4040 IF1=687ANDY=0THENY=Y-12
4050 IF1=689ANDY=0THENY=Y-12
4060 IF1=691ANDY=0THENY=Y-12
4070 IF1=693ANDY=0THENY=Y-12
4080 IF1=695ANDY=0THENY=Y-12
4090 IF1=697ANDY=0THENY=Y-12
4100 IF1=699ANDY=0THENY=Y-12
4110 IF1=701ANDY=0THENY=Y-12
4120 IF1=703ANDY=0THENY=Y-12
4130 IF1=705ANDY=0THENY=Y-12
4140 IF1=707ANDY=0THENY=Y-12
4150 IF1=709ANDY=0THENY=Y-12
4160 IF1=711ANDY=0THENY=Y-12
4170 IF1=713ANDY=0THENY=Y-12
4180 IF1=715ANDY=0THENY=Y-12
4190 IF1=717ANDY=0THENY=Y-12
4200 IF1=719ANDY=0THENY=Y-12
4210 IF1=721ANDY=0THENY=Y-12
4220 IF1=723ANDY=0THENY=Y-12
4230 IF1=725ANDY=0THENY=Y-12
4240 IF1=727ANDY=0THENY=Y-12
4250 IF1=729ANDY=0THENY=Y-12
4260 IF1=731ANDY=0THENY=Y-12
4270 IF1=733ANDY=0THENY=Y-12
4280 IF1=735ANDY=0THENY=Y-12
4290 IF1=737ANDY=0THENY=Y-12
4300 IF1=739ANDY=0THENY=Y-12
4310 IF1=741ANDY=0THENY=Y-12
4320 IF1=743ANDY=0THENY=Y-12
4330 IF1=745ANDY=0THENY=Y-12
4340 IF1=747ANDY=0THENY=Y-12
4350 IF1=749ANDY=0THENY=Y-12
4360 IF1=751ANDY=0THENY=Y-12
4370 IF1=753ANDY=0THENY=Y-12
4380 IF1=755ANDY=0THENY=Y-12
4390 IF1=757ANDY=0THENY=Y-12
4400 IF1=759ANDY=0THENY=Y-12
4410 IF1=761ANDY=0THENY=Y-12
4420 IF1=763ANDY=0THENY=Y-12
4430 IF1=765ANDY=0THENY=Y-12
4440 IF1=767ANDY=0THENY=Y-12
4450 IF1=769ANDY=0THENY=Y-12
4460 IF1=771ANDY=0THENY=Y-12
4470 IF1=773ANDY=0THENY=Y-12
4480 IF1=775ANDY=0THENY=Y-12
4490 IF1=777ANDY=0THENY=Y-12
4500 IF1=779ANDY=0THENY=Y-12
4510 IF1=781ANDY=0THENY=Y-12
4520 IF1=783ANDY=0THENY=Y-12
4530 IF1=785ANDY=0THENY=Y-12
4540 IF1=787ANDY=0THENY=Y-12
4550 IF1=789ANDY=0THENY=Y-12
4560 IF1=791ANDY=0THENY=Y-12
4570 IF1=793ANDY=0THENY=Y-12
4580 IF1=795ANDY=0THENY=Y-12
4590 IF1=797ANDY=0THENY=Y-12
4600 IF1=799ANDY=0THENY=Y-12
4610 IF1=801ANDY=0THENY=Y-12
4620 IF1=803ANDY=0THENY=Y-12
4630 IF1=805ANDY=0THENY=Y-12
4640 IF1=807ANDY=0THENY=Y-12
4650 IF1=809ANDY=0THENY=Y-12
4660 IF1=811ANDY=0THENY=Y-12
4670 IF1=813ANDY=0THENY=Y-12
4680 IF1=815ANDY=0THENY=Y-12
4690 IF1=817ANDY=0THENY=Y-12
4700 IF1=819ANDY=0THENY=Y-12
4710 IF1=821ANDY=0THENY=Y-12
4720 IF1=823ANDY=0THENY=Y-12
4730 IF1=825ANDY=0THENY=Y-12
4740 IF1=827ANDY=0THENY=Y-12
4750 IF1=829ANDY=0THENY=Y-12
4760 IF1=831ANDY=0THENY=Y-12
4770 IF1=833ANDY=0THENY=Y-12
4780 IF1=835ANDY=0THENY=Y-12
4790 IF1=837ANDY=0THENY=Y-12
4800 IF1=839ANDY=0THENY=Y-12
4810 IF1=841ANDY=0THENY=Y-12
4820 IF1=843ANDY=0THENY=Y-12
4830 IF1=845ANDY=0THENY=Y-12
4840 IF1=847ANDY=0THENY=Y-12
4850 IF1=849ANDY=0THENY=Y-12
4860 IF1=851ANDY=0THENY=Y-12
4870 IF1=853ANDY=0THENY=Y-12
4880 IF1=855ANDY=0THENY=Y-12
4890 IF1=857ANDY=0THENY=Y-12
4900 IF1=859ANDY=0THENY=Y-12
4910 IF1=861ANDY=0THENY=Y-12
4920 IF1=863ANDY=0THENY=Y-12
4930 IF1=865ANDY=0THENY=Y-12
4940 IF1=867ANDY=0THENY=Y-12
4950 IF1=869ANDY=0THENY=Y-12
4960 IF1=871ANDY=0THENY=Y-12
4970 IF1=873ANDY=0THENY=Y-12
4980 IF1=875ANDY=0THENY=Y-12
4990 IF1=877ANDY=0THENY=Y-12
5000 IF1=879ANDY=0THENY=Y-12
5010 IF1=881ANDY=0THENY=Y-12
5020 IF1=883ANDY=0THENY=Y-12
5030 IF1=885ANDY=0THENY=Y-12
5040 IF1=887ANDY=0THENY=Y-12
5050 IF1=889ANDY=0THENY=Y-12
5060 IF1=891ANDY=0THENY=Y-12
5070 IF1=893ANDY=0THENY=Y-12
5080 IF1=895ANDY=0THENY=Y-12
5090 IF1=897ANDY=0THENY=Y-12
5100 IF1=899ANDY=0THENY=Y-12
5110 IF1=901ANDY=0THENY=Y-12
5120 IF1=903ANDY=0THENY=Y-12
5130 IF1=905ANDY=0THENY=Y-12
5140 IF1=907ANDY=0THENY=Y-12
5150 IF1=909ANDY=0THENY=Y-12
5160 IF1=911ANDY=0THENY=Y-12
5170 IF1=913ANDY=0THENY=Y-12
5180 IF1=915ANDY=0THENY=Y-12
5190 IF1=917ANDY=0THENY=Y-12
5200 IF1=919ANDY=0THENY=Y-12
5210 IF1=921ANDY=0THENY=Y-12
5220 IF1=923ANDY=0THENY=Y-12
5230 IF1=925ANDY=0THENY=Y-12
5240 IF1=927ANDY=0THENY=Y-12
5250 IF1=929ANDY=0THENY=Y-12
5260 IF1=931ANDY=0THENY=Y-12
5270 IF1=933ANDY=0THENY=Y-12
5280 IF1=935ANDY=0THENY=Y-12
5290 IF1=937ANDY=0THENY=Y-12
5300 IF1=939ANDY=0THENY=Y-12
5310 IF1=941ANDY=0THENY=Y-12
5320 IF1=943ANDY=0THENY=Y-12
5330 IF1=945ANDY=0THENY=Y-12
5340 IF1=947ANDY=0THENY=Y-12
5350 IF1=949ANDY=0THENY=Y-12
5360 IF1=951ANDY=0THENY=Y-12
5370 IF1=953ANDY=0THENY=Y-12
5380 IF1=955ANDY=0THENY=Y-12
5390 IF1=957ANDY=0THENY=Y-12
5400 IF1=959ANDY=0THENY=Y-12
5410 IF1=961ANDY=0THENY=Y-12
5420 IF1=963ANDY=0THENY=Y-12
5430 IF1=965ANDY=0THENY=Y-12
5440 IF1=967ANDY=0THENY=Y-12
5450 IF1=969ANDY=0THENY=Y-12
5460 IF1=971ANDY=0THENY=Y-12
5470 IF1=973ANDY=0THENY=Y-12
5480 IF1=975ANDY=0THENY=Y-12
5490 IF1=977ANDY=0THENY=Y-12
5500 IF1=979ANDY=0THENY=Y-12
5510 IF1=981ANDY=0THENY=Y-12
5520 IF1=983ANDY=0THENY=Y-12
5530 IF1=985ANDY=0THENY=Y-12
5540 IF1=987ANDY=0THENY=Y-12
5550 IF1=989ANDY=0THENY=Y-12
5560 IF1=991ANDY=0THENY=Y-12
5570 IF1=993ANDY=0THENY=Y-12
5580 IF1=995ANDY=0THENY=Y-12
5590 IF1=997ANDY=0THENY=Y-12
5600 IF1=999ANDY=0THENY=Y-12
5610 IF1=1001ANDY=0THENY=Y-12
5620 IF1=1003ANDY=0THENY=Y-12
5630 IF1=1005ANDY=0THENY=Y-12
5640 IF1=1007ANDY=0THENY=Y-12
5650 IF1=1009ANDY=0THENY=Y-12
5660 IF1=1011ANDY=0THENY=Y-12
5670 IF1=1013ANDY=0THENY=Y-12
5680 IF1=1015ANDY=0THENY=Y-12
5690 IF1=1017ANDY=0THENY=Y-12
5700 IF1=1019ANDY=0THENY=Y-12
5710 IF1=1021ANDY=0THENY=Y-12
5720 IF1=1023ANDY=0THENY=Y-12
5730 IF1=1025ANDY=0THENY=Y-12
5740 IF1=1027ANDY=0THENY=Y-12
5750 IF1=1029ANDY=0THENY=Y-12
5760 IF1=1031ANDY=0THENY=Y-12
5770 IF1=1033ANDY=0THENY=Y-12
5780 IF1=1035ANDY=0THENY=Y-12
5790 IF1=1037ANDY=0THENY=Y-12
5800 IF1=1039ANDY=0THENY=Y-12
5810 IF1=1041ANDY=0THENY=Y-12
5820 IF1=1043ANDY=0THENY=Y-12
5830 IF1=1045ANDY=0THENY=Y
```

シー

SEA トラベル TRAVEL

野中 莊平

内 容

あなたは海の男であった。あなたは、将来船で、
広大な海を旅するのが夢であった。その資金をかせぐ
ため、あなたは、海中のゴミ拾いという悲惨な仕事を
始めたのだった。しかもその海には、おそろしい大ダ
コと大クラゲが住みついていた。

遊びかた

カーソル・キーでダイバー(大)を動かし、海中の
空きカン(□)、空きビン(h)を拾い、港(白い波の横
の空白のところ)まで持ち帰ってください。

ゴミをまとめてたくさん持ち帰ると、高得点ですが、
たくさんゴミを持つとAIRの減りかたが激しくなり
ます。また、タコ(&),クラゲ(♠)が追ってきますか
ら、下から空気のアワ(スペース・キー, AIR がー
5される)をぶつけて殺してください。タコは死ぬと
スミをはき、クラゲはなぜかビンになります。そのよ
うにして、AIRがなくなるまでに、面数+4のゴミ
を持ち帰ると1面クリアで、AIR×10のボーナスが



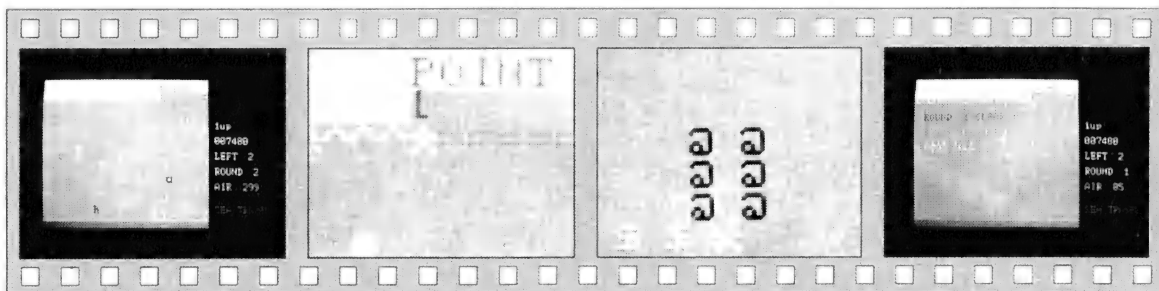
もらえます。

その他

面が進むと、潮流で、アワがその方向へ流されるよ
うになります。それに、3万点と8万点、16万点、24
万点……でダイバーが1人増えます。

《第1表》主な変数表

MX(), MY()	クラゲの座標
H	ハイ・スコア
SC	スコア
L	ダイバーのLEFT
R	ラウンド
EX	EXTENDの点数
VX	アワの流れる方向
X, Y	自分の座標
XX, YY	自分の進む方向
AI	AIR
D, DA, DS	ゴミ関係
I, A, B	FORループ用
OX, OY	タコの座標
ST	キー入力
S	SCREEN関数用
P	得点
AX, AY	アワの座標
L\$, D\$, CU\$	カーソル移動用
RN	乱数



《写真1》あなたは海のゴ
ミ拾いをします

《写真2》ゴミを拾ったら
港に持ち帰ります

《写真3》タコを殺すと、
ほら、スミをはき出す

《写真4》1面クリア。海
もきれいになりました

★僕のパソピア7はゲーム・ソフトが少ない！と毎日泣いてます。影さんどうかしててください。(北海道根室市
・H. I♥13才)……【影：困ったなあ。ではとりあえず。編：ハンカチ？ 影：これで涙をふいてやれよ。】


```

REM ***** しき H=200.1 & DEMO *****
DIM M(22),MY(2),H=20000
D=CHR$(29):B=CHR$(31)
CU$=L$+L$+L$+L$+L$+L$+L$+L$+D$+D$
SCREEN1,2:CLS:CONSOLE0,20,0,0
COLOR ,13:CLS:GOSUB1510
S=0:L=2:R=1:D=5:EX=30000:RESTORE
REM ***** しき せう 2 *****
IF R=INTCR(15)*15+1 THEN RESTORE
READ X
X=14:Y=4:XX=0:YY=0:A1=300:DA=0:DS=0
FOR I=0 TO 1:MX(I)=5+1:MY(I)=10:NEXT I
OX=INTCRND(1)*26)+1:OY=INTCRND(1)*14
+4
REM ***** MAKE SCREEN *****
CLS:LINE(0,0)-(320,30),15,BF
LINE(230,0)-(320,200),1,BF
COLOR 10,1:LOCATE29,2:PRINT"HI-SCORE
100 PRINTCU$+RIGHT$( "00000"+MID$(STR$(H
150 "0,6)":"
COLOR 16:PRINTCU$+"1up ":"
200 PRINTCU$+RIGHT$( "00000"+MID$(STR$(S
250 "0,2)6)6)":"
10 LOCATE29,10:PRINT "LEFT "L
220 LOCATE29,12:PRINT "ROUND "R
330 COLOR 15:LOCATE29,14:PRINT"AIR "AI
440 COLOR 13:LOCATE29,17:PRINT"SEA TRAVE
250 COLOR 10,12:LOCATE20,1:PRINT"POINT"
350 COLOR 10,13:LOCATE20,2:PRINT"[
270 COLOR 16,13:LOCATE0,3:PRINT"~~~~~
280 COLOR 11:PRINT" =====
300 LINE(0,200)-(220,200),3
350 LOCATE0,18:COLOR3:PRINT"~~~~~
310 FOR I=1 TO D:COLORINTCRND(1)*16)+1
320 LOCATEINTCRND(1)*26)+2:INTCRND(1)*14
330 PRINT" h:
340 LOCATEINTCRND(1)*26)+2:INTCRND(1)*14
350 PRINT" o: NEXT I
360 FOR I=0 TO 1:COLOR14:LOCATEM(X(I),MY(I):
370 PRINT" ◆: NEXT
380 COLOR18:LOCATEOX,OY:PRINT"&
390 LOCATEX,Y:COLOR16:PRINT"★
400 IFUX=0 THEN430
410 LOCATE0,0:COLOR12,13:PRINT" ちょうりゅう し
420 IFX<0 THENPRINT"<=:GOTO410
430 PRINT" =Y
440 PRINT"araram":COLOR13
450 REM ***** START *****
460 PLAY" s0m500011605afafdaecaacdfefada
470 "
480 REM ***** MAIN *****
490 ST=STICK(0):IFST=0 THEN510
500 XX=(ST-7)-(ST=3)-(X-0)-(X-27)
510 YY=(ST=1)-(ST=5)
520 S=SCREEN(X+XX,Y+YY):IFS<>32 THENGOSUB
530 LOCATEX,Y:PRINT" "
540 X=X+XX:Y=Y+YY
550 LOCATEX,Y:COLOR16:PRINT"★"
560 IFY=3 THENGOSUB1170
570 IFSTRIG(0) THENGOSUB800
580 AI=AI-(1+DS):IFAI<0 THEN1410
590 LOCATE33,14:COLOR15,1:PRINTAI" ":COL
600
610 LOCATEOX,OY:PRINT" "
620 ONINTCRND(1)*2+1GOTO 500,590
630 OX=X+SGN(X-OY):GOTO 600
640 OY=Y+SGN(OY-Y)
650 LOCATEOX,OY:COLOR10:PRINT"&"
660 IFOX=XANDOY=Y THEN1410
670 RN=INTCRND(1)*2
680 LOCATEM(XRN),MY(RN):PRINT" "
690 MX(RN)=MX(RN)+SGN(X-MX(RN))
700 MY(RN)=MY(RN)+SGN(Y-MY(RN))
710 COLOR 14:LOCATEM(XRN),MY(RN):PRINT"◆
720 IFM(XRN)=XANDMY(RN)=Y THEN1410
730 GOTO 450
740 REM ***** SCREEN SCAN *****
750 R8=SHDBTHENSC=SC+30:DS=DS+1:PLAY" g"
760 GOTO780
770 IF R8=SH68 THENSC=SC+50:DS=DS+1:PLAY" a"
780 GOTO780
790 IF R8=SH80ORS=SH26ORS=SH40 THEN1410
800 IF R8=SH42 THENP=1000:PLAY" ayesad":GOTO
1140
810 IF R8=SH85 THENP=800:A1=A1+100:PLAY" abd
820 e":GOTO1140
830 IF R8=SH37 THENP=(INTCRND(1)*10)+1)*100
840 :PLAY" fabc":GOTO1140
850 XX=0:YY=0:RETURN
860 REM ***** SCORE PRINT *****
870 IFSC>999990 THENSC=0:H=999990:EX=3000
880
890 LOCATE16,1:LOCATE29,8:PRINTRIGHT$( "00
9000 "+MID$(STR$(SC),2,3),6)
910 IFSC<=EX THENGOTO830
920 COLOR ,13:RETURN
930 REM ***** EXTEND *****
940 PLAY" sabcdf":IFEX=30000 THENEX=EX+5
950000:GOTO850
960 EX=EX+00000

```

```

0850 L=L+1:COLOR16,1:LOCATE34,18:PRINTL
0860 COLOR,13:RETURN
0870 REM ***** 邦 SUB *****
0880 X:=Y:A=5
0890 LOCATEAX,Y:PRINT " ":AY=AY-1
0900 AX=AX+X
0910 IFAX<BORAX>>27THENRETURN
0920 IFAY=3THENRETURN
0930 IFX<O&XANDY=OYTHEN1010
0940 IFSCREEN(AX,AY)=8H4DTHENSC=SC+20:PLA
0950 Y:=GOSUB780
0960 FORI=8TO1
0970 IFAX=MXI(I)ANDAY=MYCI(I)THEN1070
0980 NEXTI
0990 LOCATEAX,AY:COLOR15:PRINT"o"
1000 PLAY"b":GOTO890
1010 REM ***** & に HIT ! *****
1020 P=S00:PLAY"basea":GOSUB1140
1030 OX=B:OV=12:GOSUB1100
1040 FORA=Y-1TOAY+1:FORB=AX-1TOAX+1
1050 COLOR1:LOCATEB,A:PRINT"a":NEXTB,A
1060 RETURN
1070 REM ***** ◆に HIT !! *****
1080 P=400:GOSUB1140:PLAY"cafeda"
1090 LOCATEAX,AY:PRINT"b":GOSUB1110:MXCI
1100 B:MYCI=12:AY=Y:RETURN
1110 REM ***** BONUS TARGET *****
1120 LOCATEINT(RND(1)*26)+1,17:COLOR7:PR
1130 INT"●":RETURN
1140 LOCATEINT(RND(1)*26)+1,17:COLOR12:
1150 PRINT"$"
1160 MXCI=0:MYCI=12:RETURN
1170 REM ***** POINT PRINT *****
1180 COLOR16:LOCATE21,2:PRINT"SC=SC+P:L
1190 OFE=GOT780INT
1200 REM ***** 点表示 !! *****
1210 IFFS=0THENRETURN
1220 P=S0:PLAY"baseaef"
1230 FORI=1TODS:PLAY"s+":P=P+2:IFF>320BT
1240 HENF=3200
1250 GOSUB1140
1260 NEXTI:A1=A1+S0:DA=DA+DS:DS=0
1270 IFDA=D>THEN1310
1280 IFDA=D-1THENGOSUB1270
1290 LOCATEX,Y:PRINT
1300 X=INT(RND(1)*26)+1:Y=17:RETURN
1310 REM ***** ? PRINT *****
1320 COLOR15:LOCATEINT(RND(1)*25)+1,17:P
1330 RIN"$"
1340 SC=SC+2000:PLAY"ffafe":GOTO780
1350 PLAY"ffafe":RETURN
1360 REM ***** ROUND CLEAR *****
1370 PLAY"abcdeafedabcedaf"
1380 COLOR10:LOCATE2,5:PRINT"ROUND ";R;"
1390 CLEAR"
1400 LOCATE2,7:COLOR11,13:PRINT"BONUS A
1410 10 =A1*10
1420 FORI=0TO400:NEXT
1430 SC=SC+A1*10:GOSUB780
1440 PLAY"ccc2","eee2","ggg2"
1450 COLOR12:LOCATE2,9:COLOR12:PRINT"Goo
1460 DLUCK"
1470 R=R+1:D=D+1
1480 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO90
1490 REM ***** DIE *****
1500 PLAY"BADEFEFEFEAE"
1510 FORI=0TO30:LOCATEX,Y:PRINT"x"+CHR$(C
1520 )%N:NEXTI
1530 FORI=0TO1000:NEXT:L=L-1:IFL<0THEN14
1540 60
1550 GOTO110
1560 REM ***** GAME OVER *****
1570 PLAY"BAFACAFAGAFADACAFABFEEDAG"
1580 LOCATE10,5:COLOR16:PRINT"GAME OVER
1590 0
1600 FORI=0TO2000:NEXT:IFH<SCTHENH=SC
1610 GOTO60
1620 REM ***** DEMO *****
1630 LOCATE5,3:COLOR15:PRINT"SEA TRAVEL"
1640
1650 COLOR16:LOCATE4,5:PRINT"★ ..... YO
1660 0
1670 COLOR2:PRINT" □ ..... CAN
1680 5 pts
1690 COLOR4:PRINT" h ..... BOTTLE
1700 50 pts
1710 COLOR10:PRINT" & ..... OCTOPUS
1720 500 pts
1730 COLOR14:PRINT" ◆ ..... JELLYFISH
1740 400 pts
1750 COLOR12:PRINT" $ ..... GOLD
1760 1000 pts
1770 COLOR7:PRINT" ● ..... AIR TANK
1780 800 pts, 100 airs
1790 LOCATE5,13:COLOR11:PRINT"HI-SCORE "
1800 H
1810 LOCATE3,18:COLOR16:PRINT"1984 (c) N
1820 ONAKA ORIGINAL PROGRAM
1830 0
1840 COLOREND(1)*16+1:LOCATE8,15
1850 PRINT"HIT SPACE KEY!!"
1860 IFIG(0)=8THEN1610
1870 RETURN
1880 REM ***** ちょうほう DATA *****
1890 DATA0.0,0.1,-1
1900 DATA0.0,0.-1,1
1910 DATA0.0,0.0,2,-2

```

ゴール

GOAL

永島 純

○ 内 容

とにかく、ひたすら壁にぶつからないように、ゴールまで行ってください。しかし、何もしていないと引力が働いているので、落ちてしまいます。

○ そ う さ

テン・キーの[4][6]で動かし、スペース・キーで浮上しますが、押しっぱなしにしても落ちてしまいます。ですから、ただひたすらキーをたたかなくてはならないのです。なんだかハイパーオリンピックみたいです



編：このゲームは、影さんむきですね。

影：なんじゃらほい。

編：影さんは1秒間に何回ボタンを押せる？

影：30回くらいかなー。

Dr.D：影君だな。MSKのキーをこわしたのは。それにしても、このゲームのように、単純だが難しいというのは、思わず熱中してしまうんじゃよ。



ねえ。

そして、スペース・キーをはなしているとき、点が16点上がり、ゴールまで行くと1000点もらえ、つぎの面へいきます。面は3面までであり、3面クリアすると1面にもどります。

あと、何度もくりかえしていくと気づくと思いますが、だんだんスピードが速くなっていきます。

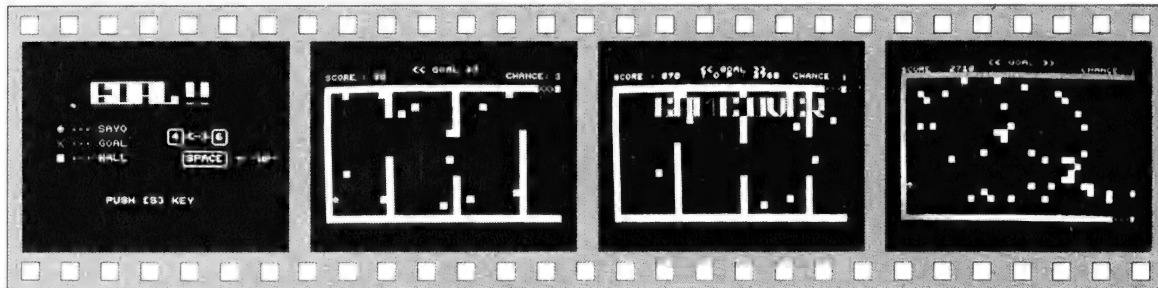
○ プログラム&改造

130行のLVの値を小さくすると、スピードが速くなります。また、スペース・キーを押しっぱなしにしたいという人は、590行を取って、600行のI\$=" "をINP(Y)=191に変えてください。

それに、680行を取ってしまうと、一番速いスピードになりますが、クリアできる人はそんなにいないでしょう。

《第1表》変数表

LV……ゲームの速さ
F……スペース・キーを押したかどうかのフラグ
SC……スコア
HI……ハイ・スコア
CH……自分残り



《写真1》タイトル画面。

□キーでスタート

《写真2》1面。右上に見えるXXXがゴールだ

《写真3》3回のチャンスをものにできず

《写真4》これは2面。むずかしそうですね

★ではたゞいまから僕の自信作を発表する前に、ファンファーレを一発。ハンパカーン…。おっと発表する前に時間がなくなっていました。ここは影さんのギャグでがまんを…。(大阪市・日野 聡12才)…【影：ギャグッ。】


```

100 DEFINT A-Z: HI=1500: CONSOLE 0,25,0,1
110 WIDTH 40,25: CONSOLE 0,25,0,1
120 GOTO 1030
130 SC=0: CH=3: R=1: LV=15
140 REM 00000 S T A G E 00000
150 COLOR 7,32: PRINT CHR$(12);
160 X=5: ON R GOTO 240,330,170
170 FOR Y=2 TO 24: STEP 7
180 LINE(X,Y)-(X+33,Y), " ", 1: X=S-X: COLOR 1
190 LOCATE 34,23: PRINT " ";
200 NEXT Y
210 COLOR 2: Y=5: C2$=CHR$(31)*CHR$(29)
220 LOCATE 37,17: PRINT "X"+C2$+"X"+C2$+"X";
230 GOTO 430
240 LINE(0,3)-(38,23), " ", 3,8
250 FOR X=10 TO 38: STEP 10
260 LINE(X,4)-(X,22), " ", 1
270 Y=4+(RND(1)*15)
280 LINE(X,Y)-(X,Y+5), " ", 1
290 NEXT X
300 COLOR 2: Y=15
310 LOCATE 33, 3: PRINT "XXX";
320 GOTO 430
330 FOR I=1 TO 50
340 X=INT(RND(1)*36)+2
350 Y=INT(RND(1)*20)+2
360 COLOR 1
370 LOCATE X, Y: PRINT " ";
380 NEXT I
390 COLOR 2: Y=15
400 LINE(0, 2)-(38,24), " ", 2,B
410 LOCATE 33,24: PRINT "XXX";
420 GOTO 490
430 FOR I=1 TO (R+2)*5
440 BX=INT(RND(1)*32)+3
450 BY=INT(RND(1)*20)+3
460 COLOR 1
470 LOCATE BX,BY: PRINT " ";
480 NEXT I
490 COLOR 3
500 LOCATE 0, 1: PRINT "SCORE: "SC;
510 LOCATE 14, 8: PRINT "<< GOAL >>"
520 LOCATE 28, 1: PRINT "CHANCE: "CH;
530 COLOR 4: X=1: F=0
540 LOCATE X, Y: PRINT " ";
550 REM 00000 M A I N ! 00000
560 R=INP(0): COLOR 7
570 VX=(10+239)-(10+19)*(X/36)-<X<1>
580 LOCATE X, Y: PRINT " ";
590 I$=INKEY$
600 IF I$=" " AND Y>2 THEN VY=-1: F=1
610 X=X+VX: Y=Y+VY
620 P=PEEK(MHE302+X*2+Y*120)
630 IF P=135 THEN GOTO 840
640 IF P=240 THEN GOTO 740
650 COLOR 4
660 LOCATE X, Y: PRINT " ";
670 IF RND(R)<R-.7 THEN VY=0 ELSE VY=1

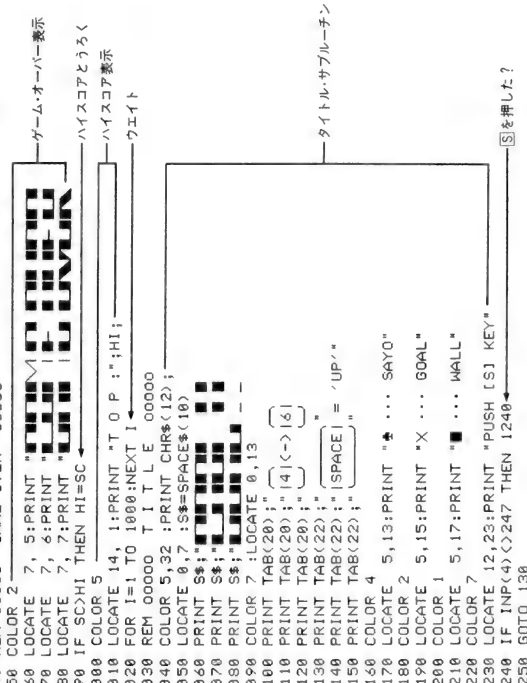
```

★影しとるヶ？この前、動物園に行ったら鼻の短い象がいたんだな。名づけて、ブタぞー。(静岡県榛原郡・つらさん)…【影：私も見たんだよー。でっかい、ニワトリを…。編：あれは白鳥だって、何度も言ってるのに。】

```

680 FOR I=0 TO LV*20:NEXT I
690 IF F>0 THEN F=0:GOTO 560
700 SC=SC+10: COLOR 3
710 LOCATE 0, 1: PRINT "SCORE: "SC;
720 VY=1:GOTO 560
730 REM 00000 R O U N D 00000
740 R=R+1: IF R > 3 THEN R=1
750 LV=LV-2: IF LV<7 THEN LV=7
760 FOR I=1 TO 100
770 BEEP 1
780 COLOR 1: MOD 6+1
790 LOCATE 15,12: PRINT "BOUNDS 1000";
800 BEEP 0
810 NEXT I
820 SC=SC+1000:GOTO 150
830 REM 00000 = O U T = 00000
840 FOR I=0 TO 20
850 FOR J=228 TO 231
860 COLOR 1: MOD 6+1
870 BEEP 1
880 LOCATE X, Y: PRINT CHR$(J);
890 BEEP 0
900 NEXT J
910 NEXT I
920 CH=CH-1: LV=15
930 IF CH>0 THEN LV=
940 REM 00000 GAME OVER 00000
950 COLOR 2
960 LOCATE 7, 5: PRINT "
970 LOCATE 7, 5: PRINT "
980 LOCATE 7, 7: PRINT "
990 IF SC>HI THEN HI=SC
1000 COLOR 5
1010 LOCATE 14, 1: PRINT "T O P: "HI;
1020 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1030 REM 00000 T I T L E 00000
1040 COLOR 5,32: PRINT CHR$(12);
1050 LOCATE 0,7: S$=SPACE$(10)
1060 PRINT S$;
1070 PRINT S$;
1080 PRINT S$;
1090 COLOR 7: LOCATE 0,13
1100 PRINT TAB(20); "
1110 PRINT TAB(20); " [4]<-> [6]
1120 PRINT TAB(20); "
1130 PRINT TAB(22); "
1140 PRINT TAB(22); " [SPACE] = 'UP'
1150 PRINT TAB(22); "
1160 COLOR 4
1170 LOCATE 5,13: PRINT " * ... SAYO"
1180 COLOR 2
1190 LOCATE 5,15: PRINT "X ... GOAL"
1200 COLOR 1
1210 LOCATE 5,17: PRINT " * ... WALL"
1220 COLOR 7
1230 LOCATE 12,23: PRINT "PUSH [S] KEY"
1240 IF INP(4)<>247 THEN 1240
1250 GOTO 130

```



プーサー

PUSER

おしん

STORY

あなたは「PUSER」です。

それを追ってくるのは…そう、エイリアンです。もちろん、これに当たると「PUSER」はこわれてしまいます。

しかし、逃げてばかりいてはいけません。PUSINGという技を使い、旗を取らなければならないのです。

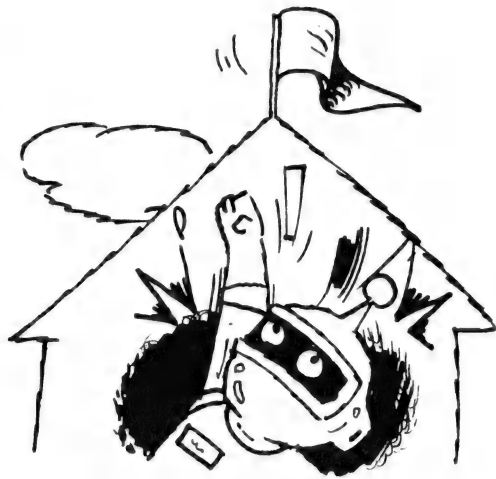
CHECKER FLAG

影：なんだ、このGAME OVERは！

編：おもしろい文体ですね。表示にも工夫してありますよ。

Dr.D：画面が少しさびしいぞ。キャラを1コでなく、2×2、3×3ぐらい大きくすれば、もっとこのゲームはおもしろくなと思うんじゃないかな。

編：P8ユーザー諸君！ノーマル・キャラでもこれぐらいのおもしろい作品ができるぞ！



遊びかた

⑧②④⑥で上下左右に移動、スペース・キーでPUSINGです。

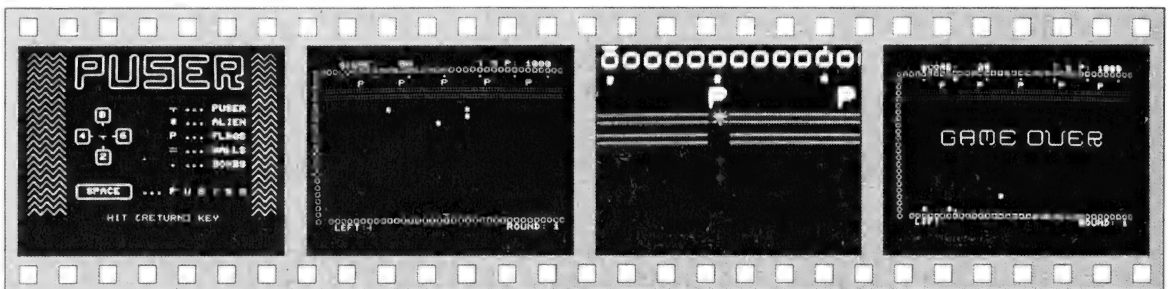
しかし、天井をPUSINGしたところでなんにもなりません。そうです、「エイリアン」をPUSINGして天井を破壊し、旗を取るのです。

でもそこに旗も天井もなく、壁に当たってしまうと「PUSER」が暴走し、こわれてしまうのです。もっとひどいことに、そこに「BOMB」があると、ゲーム・オーバーになってしまいます。

旗を3本取ると1面終了となり、ボーナス点が入り、つぎの面です。面をクリアするごとに天井は厚くなっていきます。



評：ロック調でせまってきたな(影)



《写真1》タイトル画面。
キャラの説明

《写真2》エイリアンをや
つつけて、旗を取れ

《写真3》天井を破壊しな
ければ旗も取れない

《写真4》なかなかむず
かしいぞ〜

```

000 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:DEFINT A-Z:DIMX(3),Y(3),ST$(2):TS=100
110 REM ----- T I T L E -----
120 COLOR7:PRINTCHR$(12);
130 FORI= 0TO 5:LINE(1,0)-(I,23),CHR$(239+IMOD2),1:NEXT
140 FORI=33TO38:LINE(1,0)-(I,23),CHR$(239-IMOD2),1:NEXT
150 LOCATE7, 0:PRINT"
160 LOCATE7, 1:PRINT"
170 LOCATE7, 2:PRINT"
180 LOCATE7, 3:PRINT"
190 LOCATE7, 4:PRINT"
200 LOCATE7, 5:PRINT"
210 LOCATE7, 8:PRINT"
220 LOCATE7, 9:PRINT"
230 LOCATE7,10:PRINT"
240 LOCATE7,11:PRINT"
250 LOCATE7,12:PRINT"
260 LOCATE7,13:PRINT"
270 LOCATE7,14:PRINT"
280 LOCATE7,15:PRINT"
290 LOCATE7,16:PRINT"
300 LOCATE7,19:PRINT"
310 LOCATE7,20:PRINT"
320 LOCATE7,21:PRINT"
330 COLOR4:LOCATE11,12:PRINT"+";
340 COLOR6:LOCATE21,10:PRINT"*";COLOR5:LOCATE21,12:PRINT"P";
350 COLOR2:LOCATE21,14:PRINT="";COLOR3:LOCATE21,16:PRINT".";
360 LOCATE21,20:PRINT"P U S I N G";
370 COLOR2:LOCATE12,24:PRINT"HIT [RETURN] KEY";:LINE24,1
380 IFINKEY<>CHR$(13) THEN380
390 REM ----- S T A R T -----
400 SC=0:RO=1:LE=3
410 REM ----- S T A G E -----
420 COLOR6:PRINTCHR$(12);:US=RO+4
430 LINE(0,1)-(38,23),"o",1,8:LINE(1,4)-(37,US),"=",2,BF
440 COLOR3:FORI=4TO34STEP5:LOCATE1,2:PRINT".";:NEXT
450 COLOR5:FORI=7TO31STEP6:LOCATE1,3:PRINT"P";:NEXT
460 COLOR7:LOCATE4,0:PRINTUSING"SCORE:####0";SC;TS;
470 LOCATE3,24:PRINTUSING"LEFT:ROUND:###";RO;
480 COLOR4:LOCATE8,24:PRINTLEFT$( "-I-",LE-1);:LOCATE1,23:PRINT" ";
490 REM ----- R E A D Y -----
500 X=19:Y=22:FORI=0TO3:X(I)=INT(RND(1)*37)+1:Y(I)=INT(RND(1)*(21-US))+US+1
510 NEXT I:COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"+";COLOR6:FORI=0TO3:LOCATEX(I),Y(I):FL=0:A=0
520 PRINT"*";:NEXT:FORI=0TO7:BEEP1:FORJ=0TO70-I:NEXT:BEEP0:NEXT
530 REM ----- P U S E R -----
540 I0=INP(0):I1=INP(1):FX=0:FY=0
550 IFINKEY$="" THEN670
560 IFI0=251ANDY<22THENFY= 1:GOTO 610
570 IFI0=239ANDX>1 THENFX=-1:GOTO 610
580 IFI0=191ANDX<37THENFX= 1:GOTO 610
590 IFI1=254ANDY>US+1THENFY=-1:GOTO 610
600 GOTO 630
610 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINT" ";X=X+FX:Y=Y+FY:S=PEEK(<HF302+X*2+Y*120)
620 COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"+";:BEEP1:BEEP0:IFS=ASC("<X") THEN770
630 REM ----- A L I E N -----
640 A=(A+2)MOD4:COLOR6:FORI=ATO A+1:LOCATEX(I),Y(I):PRINT" ";
650 X(I)=X(I)+SGN(X-X(I)):Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I));
660 LOCATEX(I),Y(I):PRINT"*";:IFX=X(I)ANDY=Y(I) THEN770ELSENEXT:GOTO 530
670 REM ----- P U S I N G -----
680 IFPEEK(<HF302+X*2+(Y-1)*120)<>ASC("<X") THEN630ELSERN=0
690 IFX(RN)=XANDY(RN)=Y-1THENCOLOR6:GOTO 700ELSERN=RN+1:GOTO 690
700 LOCATEX,Y(RN):PRINT" ";:Y(RN)=Y(RN)-1:S=PEEK(<HF302+X*2+Y(RN)*120)
710 LOCATEX,Y(RN):PRINT" ";:IFS=ASC("<=") THEN730ELSEIFS=ASC("<o") THEN770
720 IFS=ASC("<.") THEN800ELSEIFS=ASC("<P") THEN750ELSE700
730 BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0:LOCATEX,Y(RN):PRINT" ";:SC=SC+1:GOSUB880
740 X(RN)=1:Y(RN)=23:LOCATE1,23:PRINT"*";:GOTO 530
750 SC=SC+RO*2:FORI=0TO70:BEEP1:BEEP0:NEXT:FL=FL+1:IFFL=3THEN890ELSE730
760 IFFL=3THEN890ELSE730
770 REM ----- D E A D -----
780 FORI=0TO60:COLORRND(1)*7+1:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(RND(1)*214+33);:BEEP1
790 BEEP0:NEXT:LE=LE-1:IFLE=0THENFORI=0TO500:NEXT:GOTO 410
800 REM ----- G A M E O V E R -----
810 ST$(0)="
820 ST$(1)="
830 ST$(2)="
840 BEEP1:FORI=0TO22:COLORIMOD7+1:FORJ=0TO2:LOCATE7,J+10:PRINTST$(J);
850 NEXTJ,I:BEEP0:LOCATE12,22:IFSC>TSTHENT$=SC
860 FORI=0TO3500:NEXT:GOTO 110
870 REM ----- S C O R E -----
880 COLOR7:LOCATE10,0:PRINTUSING"####0";SC;:RETURN
890 REM ----- C L E A R -----
900 COLOR7:LOCATE15,10:PRINTUSING"BONUS####0";RO;:FORI=0TO50:BEEP1
910 LINE(0,1)-(38,23),"o",RND(1)*7+1,8:BEEP0:NEXT:SC=SC+RO*10:GOSUB870
920 RO=RO+1:LOCATE34,24:PRINTUSING"###";RO;:FORI=0TO1500:NEXT:GOTO 410

```


緑のみの虫

小川真太郎

すすとおりのい

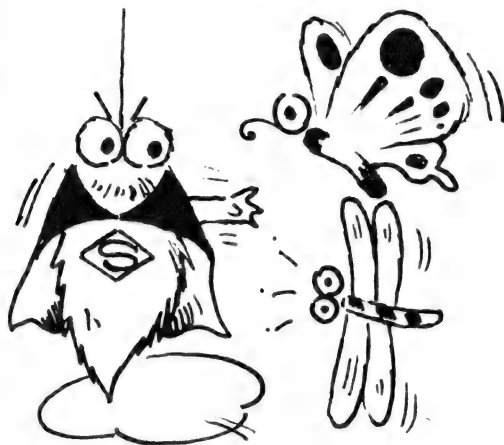
あなたは、緑のおばさん…じゃなくて「緑のみの虫」君です。

みの虫君の使命は、虫の世界の平和を守ること…つまり虫同士の接触や、かたつむりのお花畑侵入を防ぐのです。もし、これらの規律が破られると、ミスになります。もちろん、自分が虫と接触したり、糸を切られてもミスです。

すぶれいんぐ

キー操作は、**2468**で、みの虫の移動（最上部のみ横移動可能）。そしてスペース・キーには三つの使いかたがあります。

一つは蝶の右横でこれを押すことにより、蝶をもとの位置に戻すことができます（1ポイント）。二つめは、かたつむりの上でこれを押すと、かたつむりをつかまえることができます（1ポイント）。これによりかたつむりのお花畑侵入を防げます。三つめは、つかまえたかたつむりを捨てることのできるのです。このとき、かたつむりが蝶に当たるとミスになりますが、トンボに当たるとスペシャル・ボーナスがもらえます（2ポイ



ント）。

また、トンボは上から乗ることにより退治できます（2ポイント）。

このように虫たちの規律を守って、下の文字がすべて赤くなると（14ポイント）、面クリアでボーナス点が入り、みの虫が1匹増えます。

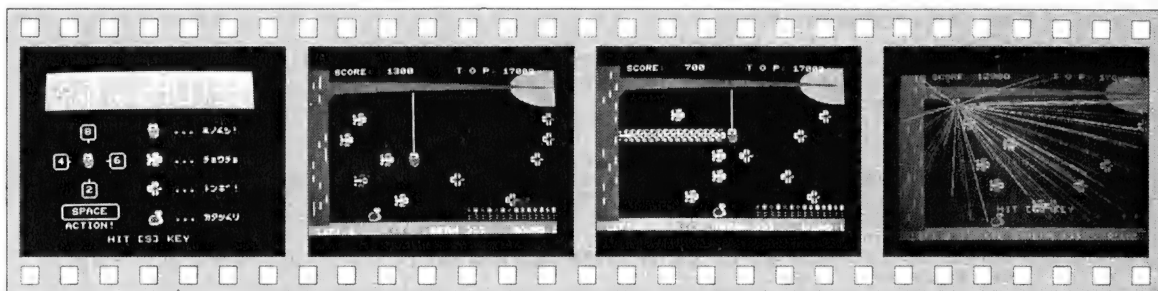
すえんでいんぐ

高次ラウンドになってくると、お花畑が広くて、すぐにかたつむりが侵入できてしまうので、気をつけましょう。虫を退治したときの得点は、下のほうが高得点です。そうそう！ポイントはミスをしてでもなくありません。

CHECKER FLAG

編：キレイな画面ですね。

Dr.D：キャラクタが非常によいぞ。ただ、みの虫がやられたときが、いまいちじやな。そこのところをもう少し凝ってみてもよかったぞ。しかし、なんといってもDATAを圧縮したのは大変よろしい。



《写真1》タイトル画面。
かわいいキャラの紹介

《写真2》糸にぶらさがって
平和を守るみの虫君

《写真3》蝶を追い戻した
ところ。がんばってー

《写真4》虫の国の平和を
守れず、このとおり

緑のみの虫のプログラム・リスト

PC-8001
MK II

```

10 REM "||||| 1984年 11月 24日"
20 REM "||||| By S.OGAWA"
30 REM "||||| STREAM ORIGINAL"
40 REM "||||| 1984年 11月 24日"
50 REM "||||| 1984年 11月 24日"
60 REM "||||| 1984年 11月 24日"
70 REM "||||| 1984年 11月 24日"
80 REM "||||| 1984年 11月 24日"
90 REM "||||| 1984年 11月 24日"
100 REM "||||| 1984年 11月 24日"
110 REM "||||| 1984年 11月 24日"
120 REM "||||| 1984年 11月 24日"
130 REM "||||| 1984年 11月 24日"
140 REM "||||| 1984年 11月 24日"
150 REM "||||| 1984年 11月 24日"
160 REM "||||| 1984年 11月 24日"
170 REM "||||| 1984年 11月 24日"
180 REM "||||| 1984年 11月 24日"
190 REM "||||| 1984年 11月 24日"
200 REM "||||| 1984年 11月 24日"
210 REM "||||| 1984年 11月 24日"
220 REM "||||| 1984年 11月 24日"
230 REM "||||| 1984年 11月 24日"
240 REM "||||| 1984年 11月 24日"
250 REM "||||| 1984年 11月 24日"
260 REM "||||| 1984年 11月 24日"
270 REM "||||| 1984年 11月 24日"
280 REM "||||| 1984年 11月 24日"
290 REM "||||| 1984年 11月 24日"
300 REM "||||| 1984年 11月 24日"
310 REM "||||| 1984年 11月 24日"
320 REM "||||| 1984年 11月 24日"
330 REM "||||| 1984年 11月 24日"
340 REM "||||| 1984年 11月 24日"
350 REM "||||| 1984年 11月 24日"
360 REM "||||| 1984年 11月 24日"
370 REM "||||| 1984年 11月 24日"
380 REM "||||| 1984年 11月 24日"
390 REM "||||| 1984年 11月 24日"
400 REM "||||| 1984年 11月 24日"
410 REM "||||| 1984年 11月 24日"
420 REM "||||| 1984年 11月 24日"
430 REM "||||| 1984年 11月 24日"
440 REM "||||| 1984年 11月 24日"
450 REM "||||| 1984年 11月 24日"
460 REM "||||| 1984年 11月 24日"
470 REM "||||| 1984年 11月 24日"
480 REM "||||| 1984年 11月 24日"
490 REM "||||| 1984年 11月 24日"
500 REM "||||| 1984年 11月 24日"
510 REM "||||| 1984年 11月 24日"
520 REM "||||| 1984年 11月 24日"
530 REM "||||| 1984年 11月 24日"
540 REM "||||| 1984年 11月 24日"
550 REM "||||| 1984年 11月 24日"
560 REM "||||| 1984年 11月 24日"
570 REM "||||| 1984年 11月 24日"
580 REM "||||| 1984年 11月 24日"
590 REM "||||| 1984年 11月 24日"
600 REM "||||| 1984年 11月 24日"
610 REM "||||| 1984年 11月 24日"
620 REM "||||| 1984年 11月 24日"
630 REM "||||| 1984年 11月 24日"
640 REM "||||| 1984年 11月 24日"
650 REM "||||| 1984年 11月 24日"
660 REM "||||| 1984年 11月 24日"
670 REM "||||| 1984年 11月 24日"
680 REM "||||| 1984年 11月 24日"
690 REM "||||| 1984年 11月 24日"
700 REM "||||| 1984年 11月 24日"
710 REM "||||| 1984年 11月 24日"
720 REM "||||| 1984年 11月 24日"
730 REM "||||| 1984年 11月 24日"
740 REM "||||| 1984年 11月 24日"
750 REM "||||| 1984年 11月 24日"
760 REM "||||| 1984年 11月 24日"
770 REM "||||| 1984年 11月 24日"
780 REM "||||| 1984年 11月 24日"
790 REM "||||| 1984年 11月 24日"
800 REM "||||| 1984年 11月 24日"
810 REM "||||| 1984年 11月 24日"
820 REM "||||| 1984年 11月 24日"
830 REM "||||| 1984年 11月 24日"
840 REM "||||| 1984年 11月 24日"
850 REM "||||| 1984年 11月 24日"
860 REM "||||| 1984年 11月 24日"
870 REM "||||| 1984年 11月 24日"
880 REM "||||| 1984年 11月 24日"
890 REM "||||| 1984年 11月 24日"
900 REM "||||| 1984年 11月 24日"
910 REM "||||| 1984年 11月 24日"
920 REM "||||| 1984年 11月 24日"
930 REM "||||| 1984年 11月 24日"
940 REM "||||| 1984年 11月 24日"
950 REM "||||| 1984年 11月 24日"
960 REM "||||| 1984年 11月 24日"
970 REM "||||| 1984年 11月 24日"
980 REM "||||| 1984年 11月 24日"
990 REM "||||| 1984年 11月 24日"

```

画面モード等の設定

キャラクターデータを2次配列に読み込ませる

マシン語(音だし)を読み込んでメモリに書き込む

タイトルの文字プリント

グラフィック・キャラクターをプリント

5キーを押すとスタート

画面を消して、木などを書く

画面内の文字のプリント

初期設定およびキャラクター・プリント

蜂、トンボのキャラクターを書く

スタートのミュージック

押したキーを変数に入れる

押したキーに対応する移動量を変数に入れる

蜂の移動が認められなければ500行へ

みの虫を消して他のところへプリント

糸の表示

虫との接触の判定

トンボを退治したときの音

新しいトンボを画面はしにプリント

どの虫を移動させるか決める

虫(とんぼと蝶)の移動

虫同士や自分と虫の接触の判定

カタツムリを動かすかどうかの判定

カタツムリ移動とお花畑に入ったかの判定

蜂を元のところへどうアニメーション

スコアUPとポイントUP

新しいかたつむりのプリント

ループ・スタート、かたつむりプリント

蜂に当たったか?

トンボに当たったときの処理

ループ終了か?

スクリーンを変化させる

爆発()のラインを書く

ゲーム・オーバーでないなら270行へ

GAME OVERのひょうじ

5キーを押したら140行へ

画面フラッシュ

みの虫、蜂、とんぼ、かたつむりのキャラクター・データ

音だしのマシン語データ

★僕は、大きくなったら電波新聞社につとめて、影さんといっしょに働きたいなあ。(大阪府堺市・保布家でうす13才)…【影：それは大変すばらしい希望だぞ。編：でも、影さんがクビになるほうが早そうなんだけど…】

ザ ボール
THE BALL

田中 義規

♣プロローグ

オット星からやってきたオットセイは、地球にきて生まれて初めて、“サクランボ”というものを食べました。その味を忘れられなくなったオットセイは、ある農場に忍び込みましたが……。

♣HOW TO PLAY

なんのことはない、ただ単に、オットセイを動かしサクランボを食べればよいのです。しかし、“BALL”がじゃまをします。しかも、面が進むとレールは短く、速くなります。⑧②④⑥で上下左右、ジャンプはスペース・キーです。

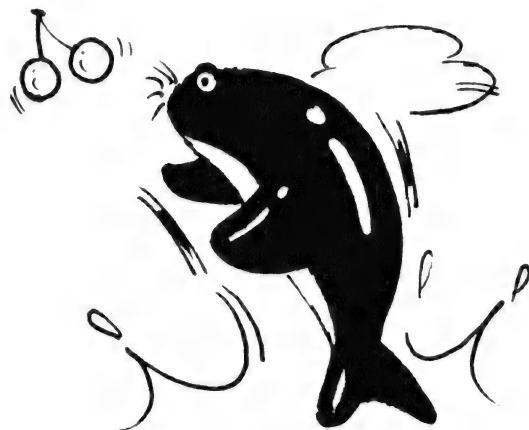
C H E C K E R F L A G

Dr.D: おっ、しっかり変数表とフローチャートをつけてくれとぞ。プログラムの解説もしやすくなる。これは、いいことだぞ。

編: このオットセイ、かわいいですね。

影: でも、これアザラシかと思っちゃった。

まあ、同じようなもんか。

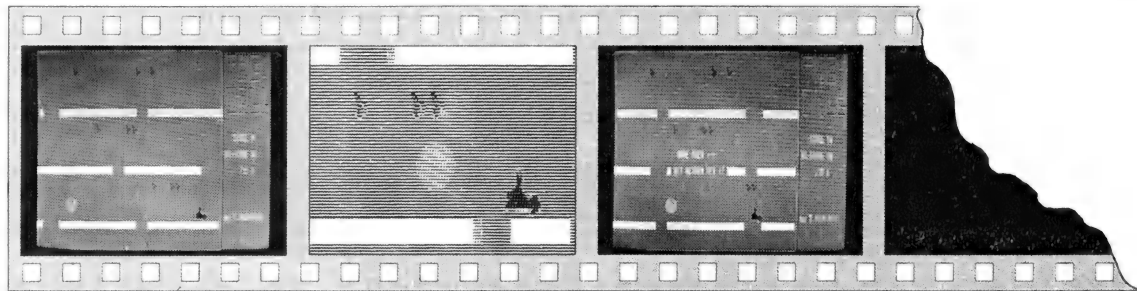


♣アテンション・プリーズ

判断が少しあまいので、“BALL”に当たっても死なないときがあります。また、フルーツは、口で食べてください(アタリマエカ!?)。

《第1表》変数表

XX, YY	自分の座標
XE, YE	サクランボの座標
X, Y	ボールの座標
ST	レールの長さ
N	ノコリ数
M	面 数
CO	取った数
C	ボールの状態
A, A2	I N P用
G	引 数
S, HS	スコア、ハイ・スコア
I, J	ループ用
F, K, U, A S	雑 用

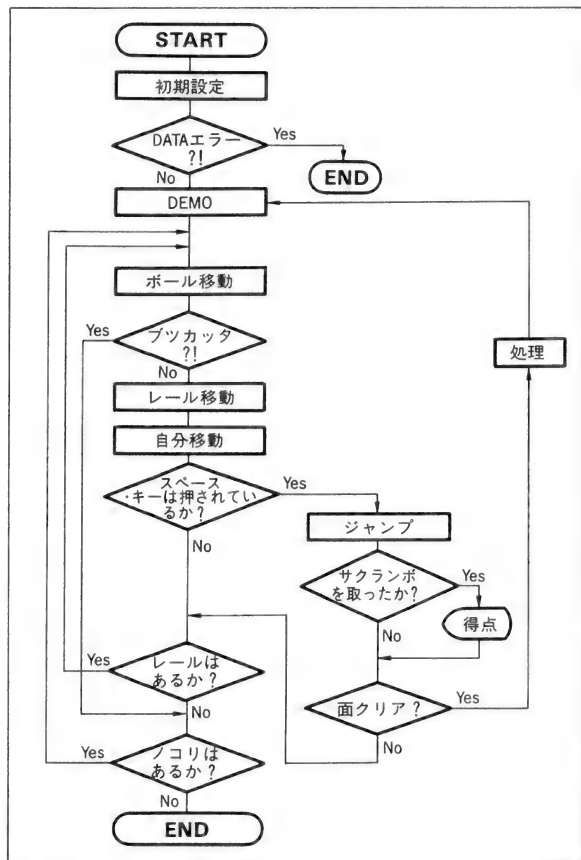


《写真1》オットセイを操作してサクランボを…

《写真2》動きまわるボールには十分注意を…

《写真3》ゲーム・オーバー。むずかしい～

★天気予報のお時間です。五反田では…売れゆき絶好調。ベーマガわかりやすく、おもしろい。読者、たくさん買いに行く。前橋では…。(群馬県佐波郡・松島 健14才)……【編: これ、NHKの天気予報のまねなんだって。】



《第1図》フローチャート

THE BALLのプログラム・リスト

```

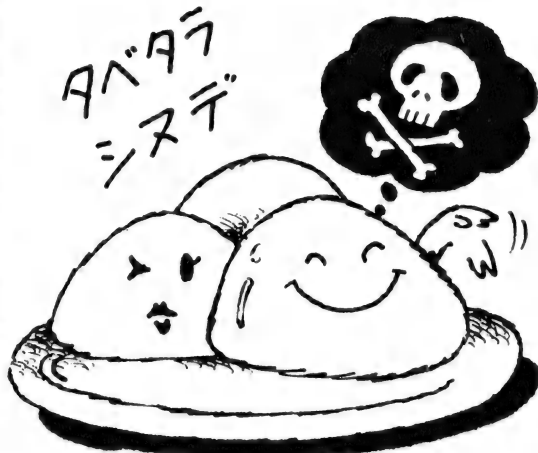
10 /
20 /
30 /
40 /
50 /
60 /
70 /
80 /
90 /
100 /
110 /
120 /
130 /
140 /
150 /
160 /
170 /
180 /
190 /
200 /
210 /
220 /
230 /
240 /
250 /
260 /
270 /
280 /
290 /
300 /
310 /
320 /
330 /
340 /
350 /
360 /
370 /
380 /
390 /
400 /
410 /
420 /
430 /
440 /
450 /
460 /
470 /
480 /
490 /
500 /
510 /
520 /
530 /
540 /
550 /
560 /
570 /
580 /
590 /
600 /
610 /
620 /
630 /
640 /
650 /
660 /
670 /
680 /
690 /
700 /
710 /
720 /
730 /
740 /
750 /
760 /
770 /
780 /
790 /
800 /
810 /
820 /
830 /
840 /
850 /
860 /
870 /
880 /
890 /
900 /
910 /
920 /
930 /
940 /
950 /
960 /
970 /
980 /
990 /
1000 /
1010 /
1020 /
1030 /
1040 /
1050 /
1060 /
1070 /
1080 /
1090 /
1100 /
1110 /
1120 /
1130 /
1140 /
1150 /
1160 /
1170 /
1180 /
1190 /
1200 /
1210 /
1220 /
1230 /
1240 /
1250 /
1260 /
1270 /
1280 /
1290 /
1300 /
1310 /
1320 /
1330 /
1340 /
1350 /
1360 /
1370 /
1380 /
1390 /
1400 /
1410 /
1420 /
1430 /
1440 /
1450 /
1460 /
1470 /
1480 /
1490 /
1500 /
1510 /
1520 /
1530 /
1540 /
1550 /
1560 /
1570 /
1580 /
1590 /
1600 /
1610 /
1620 /
1630 /
1640 /
1650 /
1660 /
1670 /
1680 /
1690 /
1700 /
1710 /
1720 /
1730 /
1740 /
1750 /
1760 /
1770 /
1780 /
1790 /
1800 /
1810 /
1820 /
1830 /
1840 /
1850 /
1860 /
1870 /
1880 /
1890 /
1900 /
1910 /
1920 /
1930 /
1940 /
1950 /
1960 /
1970 /
1980 /
1990 /
2000 /
2010 /
2020 /
2030 /
2040 /
2050 /
2060 /
2070 /
2080 /
2090 /
2100 /
2110 /
2120 /
2130 /
2140 /
2150 /
2160 /
2170 /
2180 /
2190 /
2200 /
2210 /
2220 /
2230 /
2240 /
2250 /
2260 /
2270 /
2280 /
2290 /
2300 /
2310 /
2320 /
2330 /
2340 /
2350 /
2360 /
2370 /
2380 /
2390 /
2400 /
2410 /
2420 /
2430 /
2440 /
2450 /
2460 /
2470 /
2480 /
2490 /
2500 /
2510 /
2520 /
2530 /
2540 /
2550 /
2560 /
2570 /
2580 /
2590 /
2600 /
2610 /
2620 /
2630 /
2640 /
2650 /
2660 /
2670 /
2680 /
2690 /
2700 /
2710 /
2720 /
2730 /
2740 /
2750 /
2760 /
2770 /
2780 /
2790 /
2800 /
2810 /
2820 /
2830 /
2840 /
2850 /
2860 /
2870 /
2880 /
2890 /
2900 /
2910 /
2920 /
2930 /
2940 /
2950 /
2960 /
2970 /
2980 /
2990 /
3000 /
3010 /
3020 /
3030 /
3040 /
3050 /
3060 /
3070 /
3080 /
3090 /
3100 /
3110 /
3120 /
3130 /
3140 /
3150 /
3160 /
3170 /
3180 /
3190 /
3200 /
3210 /
3220 /
3230 /
3240 /
3250 /
3260 /
3270 /
3280 /
3290 /
3300 /
3310 /
3320 /
3330 /
3340 /
3350 /
3360 /
3370 /
3380 /
3390 /
3400 /
3410 /
3420 /
3430 /
3440 /
3450 /
3460 /
3470 /
3480 /
3490 /
3500 /
3510 /
3520 /
3530 /
3540 /
3550 /
3560 /
3570 /
3580 /
3590 /
3600 /
3610 /
3620 /
3630 /
3640 /
3650 /
3660 /
3670 /
3680 /
3690 /
3700 /
3710 /
3720 /
3730 /
3740 /
3750 /
3760 /
3770 /
3780 /
3790 /
3800 /
3810 /
3820 /
3830 /
3840 /
3850 /
3860 /
3870 /
3880 /
3890 /
3900 /
3910 /
3920 /
3930 /
3940 /
3950 /
3960 /
3970 /
3980 /
3990 /
4000 /
4010 /
4020 /
4030 /
4040 /
4050 /
4060 /
4070 /
4080 /
4090 /
4100 /
4110 /
4120 /
4130 /
4140 /
4150 /
4160 /
4170 /
4180 /
4190 /
4200 /
4210 /
4220 /
4230 /
4240 /
4250 /
4260 /
4270 /
4280 /
4290 /
4300 /
4310 /
4320 /
4330 /
4340 /
4350 /
4360 /
4370 /
4380 /
4390 /
4400 /
4410 /
4420 /
4430 /
4440 /
4450 /
4460 /
4470 /
4480 /
4490 /
4500 /
4510 /
4520 /
4530 /
4540 /
4550 /
4560 /
4570 /
4580 /
4590 /
4600 /
4610 /
4620 /
4630 /
4640 /
4650 /
4660 /
4670 /
4680 /
4690 /
4700 /
4710 /
4720 /
4730 /
4740 /
4750 /
4760 /
4770 /
4780 /
4790 /
4800 /
4810 /
4820 /
4830 /
4840 /
4850 /
4860 /
4870 /
4880 /
4890 /
4900 /
4910 /
4920 /
4930 /
4940 /
4950 /
4960 /
4970 /
4980 /
4990 /
5000 /
5010 /
5020 /
5030 /
5040 /
5050 /
5060 /
5070 /
5080 /
5090 /
5100 /
5110 /
5120 /
5130 /
5140 /
5150 /
5160 /
5170 /
5180 /
5190 /
5200 /
5210 /
5220 /
5230 /
5240 /
5250 /
5260 /
5270 /
5280 /
5290 /
5300 /
5310 /
5320 /
5330 /
5340 /
5350 /
5360 /
5370 /
5380 /
5390 /
5400 /
5410 /
5420 /
5430 /
5440 /
5450 /
5460 /
5470 /
5480 /
5490 /
5500 /
5510 /
5520 /
5530 /
5540 /
5550 /
5560 /
5570 /
5580 /
5590 /
5600 /
5610 /
5620 /
5630 /
5640 /
5650 /
5660 /
5670 /
5680 /
5690 /
5700 /
5710 /
5720 /
5730 /
5740 /
5750 /
5760 /
5770 /
5780 /
5790 /
5800 /
5810 /
5820 /
5830 /
5840 /
5850 /
5860 /
5870 /
5880 /
5890 /
5900 /
5910 /
5920 /
5930 /
5940 /
5950 /
5960 /
5970 /
5980 /
5990 /
6000 /
6010 /
6020 /
6030 /
6040 /
6050 /
6060 /
6070 /
6080 /
6090 /
6100 /
6110 /
6120 /
6130 /
6140 /
6150 /
6160 /
6170 /
6180 /
6190 /
6200 /
6210 /
6220 /
6230 /
6240 /
6250 /
6260 /
6270 /
6280 /
6290 /
6300 /
6310 /
6320 /
6330 /
6340 /
6350 /
6360 /
6370 /
6380 /
6390 /
6400 /
6410 /
6420 /
6430 /
6440 /
6450 /
6460 /
6470 /
6480 /
6490 /
6500 /
6510 /
6520 /
6530 /
6540 /
6550 /
6560 /
6570 /
6580 /
6590 /
6600 /
6610 /
6620 /
6630 /
6640 /
6650 /
6660 /
6670 /
6680 /
6690 /
6700 /
6710 /
6720 /
6730 /
6740 /
6750 /
6760 /
6770 /
6780 /
6790 /
6800 /
6810 /
6820 /
6830 /
6840 /
6850 /
6860 /
6870 /
6880 /
6890 /
6900 /
6910 /
6920 /
6930 /
6940 /
6950 /
6960 /
6970 /
6980 /
6990 /
7000 /
7010 /
7020 /
7030 /
7040 /
7050 /
7060 /
7070 /
7080 /
7090 /
7100 /
7110 /
7120 /
7130 /
7140 /
7150 /
7160 /
7170 /
7180 /
7190 /
7200 /
7210 /
7220 /
7230 /
7240 /
7250 /
7260 /
7270 /
7280 /
7290 /
7300 /
7310 /
7320 /
7330 /
7340 /
7350 /
7360 /
7370 /
7380 /
7390 /
7400 /
7410 /
7420 /
7430 /
7440 /
7450 /
7460 /
7470 /
7480 /
7490 /
7500 /
7510 /
7520 /
7530 /
7540 /
7550 /
7560 /
7570 /
7580 /
7590 /
7600 /
7610 /
7620 /
7630 /
7640 /
7650 /
7660 /
7670 /
7680 /
7690 /
7700 /
7710 /
7720 /
7730 /
7740 /
7750 /
7760 /
7770 /
7780 /
7790 /
7800 /
7810 /
7820 /
7830 /
7840 /
7850 /
7860 /
7870 /
7880 /
7890 /
7900 /
7910 /
7920 /
7930 /
7940 /
7950 /
7960 /
7970 /
7980 /
7990 /
8000 /
8010 /
8020 /
8030 /
8040 /
8050 /
8060 /
8070 /
8080 /
8090 /
8100 /
8110 /
8120 /
8130 /
8140 /
8150 /
8160 /
8170 /
8180 /
8190 /
8200 /
8210 /
8220 /
8230 /
8240 /
8250 /
8260 /
8270 /
8280 /
8290 /
8300 /
8310 /
8320 /
8330 /
8340 /
8350 /
8360 /
8370 /
8380 /
8390 /
8400 /
8410 /
8420 /
8430 /
8440 /
8450 /
8460 /
8470 /
8480 /
8490 /
8500 /
8510 /
8520 /
8530 /
8540 /
8550 /
8560 /
8570 /
8580 /
8590 /
8600 /
8610 /
8620 /
8630 /
8640 /
8650 /
8660 /
8670 /
8680 /
8690 /
8700 /
8710 /
8720 /
8730 /
8740 /
8750 /
8760 /
8770 /
8780 /
8790 /
8800 /
8810 /
8820 /
8830 /
8840 /
8850 /
8860 /
8870 /
8880 /
8890 /
8900 /
8910 /
8920 /
8930 /
8940 /
8950 /
8960 /
8970 /
8980 /
8990 /
9000 /
9010 /
9020 /
9030 /
9040 /
9050 /
9060 /
9070 /
9080 /
9090 /
9100 /
9110 /
9120 /
9130 /
9140 /
9150 /
9160 /
9170 /
9180 /
9190 /
9200 /
9210 /
9220 /
9230 /
9240 /
9250 /
9260 /
9270 /
9280 /
9290 /
9300 /
9310 /
9320 /
9330 /
9340 /
9350 /
9360 /
9370 /
9380 /
9390 /
9400 /
9410 /
9420 /
9430 /
9440 /
9450 /
9460 /
9470 /
9480 /
9490 /
9500 /
9510 /
9520 /
9530 /
9540 /
9550 /
9560 /
9570 /
9580 /
9590 /
9600 /
9610 /
9620 /
9630 /
9640 /
9650 /
9660 /
9670 /
9680 /
9690 /
9700 /
9710 /
9720 /
9730 /
9740 /
9750 /
9760 /
9770 /
9780 /
9790 /
9800 /
9810 /
9820 /
9830 /
9840 /
9850 /
9860 /
9870 /
9880 /
9890 /
9900 /
9910 /
9920 /
9930 /
9940 /
9950 /
9960 /
9970 /
9980 /
9990 /
10000 /

```

★よくいるんだよな。ドルアーガの搭で1面も消せないやつが59面であっさりと…。(山口県熊毛郡・ベルシャmk II12才)
 ……【影：ナニ59面の宝はアサリが出るのか？ 編：ちがいますよ。まぐれってことでしょ。影：なんだ、マダロカ。】

毒まんじゅう

歩くCPU-8086



あなたはおやつを買いに、近くの店へいきました。すると、ベーマが製菓のまんじゅうが大売場で売ってたので、買うことに決めました。しかし、うわさによると、なぜかそのまんじゅうの売れ残りの一つには毒が入っているそうです。

さあ最後の一つを買い取れないように、考えて買ってください。

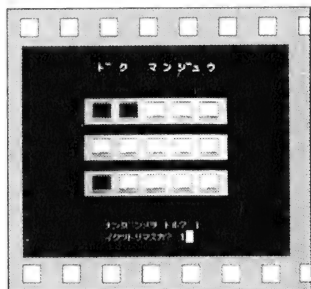
▶ ルール

まんじゅうは3段の棚に、それぞれ上から3個、5個、4個と計12個が残っています。

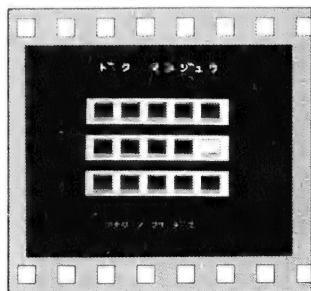
このゲームは1人用と2人用があり、前者の場合、相手はコンピュータとなり、交互にまんじゅうを取りあいます。ただし、任意の段から複数のまんじゅうは取れますが、複数の段から複数のまんじゅうは取れません。

後者の場合は、もちろん他の人が相手となり、同様に行きます。そして、最後の一つを取らなければならなくなると負けです。

毒まんじゅうのプログラム・リスト



《写真1》一度に複数の棚からは取れません



《写真2》なん度やっても負けちゃうの!

```
10 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:ROLL 199:ROLL 1:CLS
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))+7*VAL(MID$(TIME$,4,2))
30 WIDTH 40,20:DEFINT A-Z:DIM DD(85):FOR I=0 TO 84:READ DD(I):D=INEXT
40 E(0)=2:E(1)=5:E(2)=4:INPUT "1 or 2 men":I:IF L<1 OR L>2 THEN 48
50 CLS:CONSOLE 15,16:FOR I=1 TO 3:LINE (146,1X38+20)-(456,1X38+40),1,BF:NEXT I
60 COLOR 7:LOCATE 11,2:PRINT "トウ マンジュウ"
70 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 4:GOSUB XBX:NEXT X,Y
80 Y=0:FOR X=2 TO 4:GOSUB XPU:NEXT Y=1:FOR X=0 TO 4:GOSUB XPU:NEXT
90 Y=2:FOR X=1 TO 4:GOSUB XPU:NEXT:COLOR 4:IF L=2 THEN 260
100 LOCATE 9,15:INPUT "センターA / コナ B":A$=IF A$<>"A" AND A$<"B" THEN 100
110 GOSUB XK:IF A$="A" THEN 260 ELSE TI=2000:GOSUB XT:S=2:Y=0:GOTO 250
120 TI=7000:GOSUB XT:GOSUB XSORT:IF E(0)+E(1)+E(2)=1 THEN EN=0:GOTO 410
130 IF P(0)=2 AND P(1)=4 AND P(2)=5 THEN Y=Q(0):S=1:GOTO 250
140 IF P(0)=1 AND P(1)=1 AND P(2)=1 THEN Y=Q(2):S=P(2)-1:GOTO 250
150 IF P(0)=0 AND P(1)=1 AND P(2)=0 THEN Y=Q(2):S=P(2):GOTO 250
160 IF P(0)=0 AND P(1)=0 AND P(2)=1 THEN Y=Q(2):S=P(2)-1:GOTO 250
170 IF P(0)=2 AND P(1)=3 AND P(2)=2 THEN Y=Q(2):S=P(2)-1:GOTO 250
180 IF P(0)=1 AND P(1)=2 AND P(2)=3 THEN Y=Q(2):S=P(2)-3:GOTO 250
190 IF P(0)=1 AND P(1)=3 AND P(2)=2 THEN Y=Q(2):S=P(2)-2:GOTO 250
200 IF P(0)=0 AND P(1)=0 AND P(1)=P(2) THEN Y=Q(0):S=P(0):GOTO 250
210 IF P(0)=P(1) AND P(1)<P(2) THEN Y=Q(2):S=P(2):GOTO 250
220 IF P(0)=0 AND P(1)<P(2) THEN Y=Q(2):S=P(2)-P(1):GOTO 250
230 IF P(0)=1 AND RNDX<4 THEN Y=Q(0):S=1:GOTO 250
240 NA=INT (RNDX*2):S=(P(NA)-1)*RND+1:Y=Q(NA):IF S>3 AND RNDX<3 THEN S=3
250 GOSUB XSS
260 GOSUB XK:IF E(0)+E(1)+E(2)=1 THEN EN=1:GOTO 410
270 LOCATE 12,15:INPUT "ナンダマツトク":Y:IF Y<1 OR Y>3 THEN 270
280 LOCATE 12,16:INPUT "イクトリマツカ":S:IF S<1 OR S>E(Y-1) THEN GOSUB XK:GOTO 280
290 Y=Y-1:GOSUB XSS:GOSUB XK:IF L=1 THEN 128 ELSE 260
300 XPU LOCATE (XX58+166,YX38+54),DD,PSET:RETURN
310 XK:LOCATE 1,25:PRINT "PRINT IPRINT:RETURN
320 XBX:LINE (XX58+164,YX38+53)-(XX58+264,YX38+60),2,BF
330 LINE (XX58+166,YX38+54)-(XX58+264,YX38+64),0,BF:RETURN
340 XSS:TI=350:FOR X=5-E(Y) TO (4+S-E(Y)):GOSUB XBX:BEEP 0:GOSUB XT:BEEP 0:NEXT I
E(Y)=E(Y)-S:RETURN
350 XSORT:FOR I=0 TO 2:P(I)=E(I):Q(I)=I:NEXT
360 IF P(0)>P(1) THEN SWAP P(0),P(1):SWAP Q(0),Q(1)
370 IF P(1)>P(2) THEN SWAP P(1),P(2):SWAP Q(1),Q(2)
380 IF P(0)>P(1) THEN SWAP P(0),P(1):SWAP Q(0),Q(1)
390 RETURN
400 XT:FOR TM=1 TO TI:NEXT:RETURN
410 COLOR 2:LOCATE 12,15:IF EN=1 THEN PRINT "7ナク":ELSE PRINT "7ナク":
420 PRINT " / マツ 2":TI=50:FOR J=1 TO 75:COLOR=(7,3):BEEP 1
430 GOSUB XT:BEEP 0:COLOR=(7,7):GOSUB XT:NEXT
440 CONSOLE 0,25:COLOR 7:CLS 3:GOTO 40
450 DATA 39,11,-1,-1,255,-255,128,256,-32513,-256,-1,-1,32512,-257,0,-129,254,-1,
-1,1023,-1,-32513,-253,-1,-128,-1,-1,-249,-1,2016,-1,-7937,-1,-1,8191,-1
460 DATA -1793,-225,-1,-8,-1,-1,-193,-1,16388,-1,-769,-1,-1,16383,-1,-769,-193,-1,
-4,-1,-4097,-129,-1,32748,-1,-4865,-19,28123,27991,-9217,20589,-147,28123
470 DATA -1456,-21846,-20566,-21998,-21846,6816,-21846,-24406,-21762,8738,127
480 DATA 8874,34,-22016,8738,0
```

カメラと私

折笠 信之

カメラで飛んでいるUFOを写す、単純なゲームです。

●遊びかた

コントローラでファインダーを上下左右に動かし、UFOがファインダーの中に入ったらシュート・キーでシャッターを押してください。写した写真は、画面右上のワクの中に表示されます。

UFOが写真のまん中に写っていれば10点、どこかに写っていれば5点、写っていないときは0点です。

10枚撮ると、合計点が表示されて、ゲーム終了です。再ゲームは、ジッコウをタイプ・インしてください。

あっ、言い忘れましたが、写真を撮らずに40秒たつとフィルムが1枚ずつだめになってしまいます。

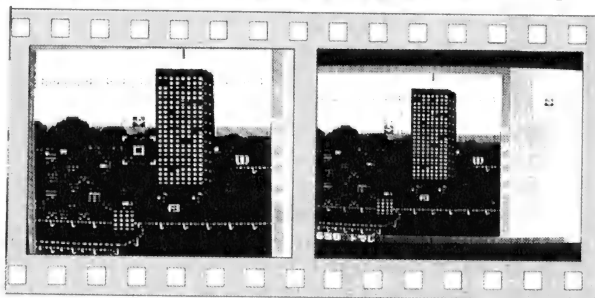
プログラムを実行すると、まず画面にでているUFOを消します。10秒くらいたってから、ゲームが始まります。1枚撮るごとに[R]キーを押してください。



●GRAPHIC

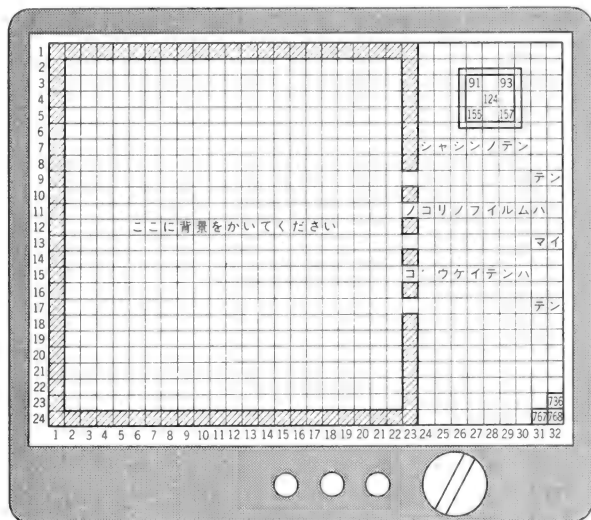
背景のワクの■の部分に例1を描き、セル767に例2を描いてください。セル736, 768には背景の一部が写しだされるので、例2もいっしょにアニメ3でかくしておいてください。

参考 ペーマガ84年3月号「あなたはカメラマン」



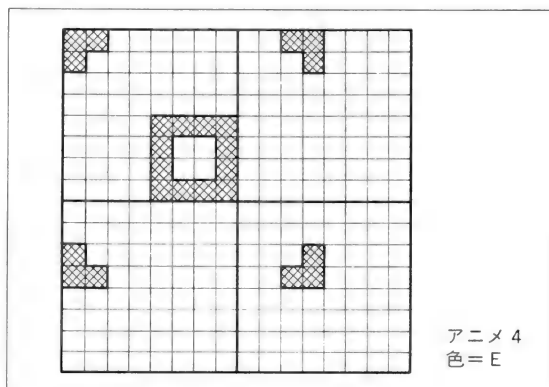
《写真1》高層ビル街の夜景をバックに描きました

《写真2》撮れたかな？右上に表示されます



《第1図》グラフィック作画例

★M5ユーザーはカーテンをしめ電気を消し、そつとM5にCALL &163Bを入力し無限ループにしてRUNさせよう。愛とメルヘンの世界が！（三重県伊勢市・57中のドラゴン）……【編：M5と想像力が必要なワンテクだネ。】



《第2図》アニメの描きかた

例 1

Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y
Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y
Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y
Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y

例 2

1	1	1	6	6	1	1	1
1	1	0	0	0	0	1	1
1	W	1	W	1	W	W	1
0	0	0	0	0	0	0	0
1	Q	Q	Q	Q	Q	Q	1
1	1	W	W	W	W	1	1
1	1	1	W	W	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1



《第3図》セルの描きかた

カメラと私のプログラム・リスト

```

1  シキ D=セル(767)
2  マワル 5 M=33から736カンカク1
3  モシ D<>セル(M)ならン290 ニイテ
4  シキ セル(M)=セル(768)
5  トシベル
8  シキ E=10
9  シキ L=90
20 シキ A=セル(1)
30 シキ Y=81
40 シキ X=Y
41 カケ 535,""
42 カケ 407,E
44 カケ 279,P
50 タイマ 1 オン
60 シキ B=54+32*ランズウ(21)
120 シキ アニメ4=イチ(Y,X)
130 シキ C=ランズウ(2)
140 モシ C=0ならン180 ニイテ
150 モシ C=2ならン200 ニイテ
160 シキ B=B-1
170 210 ニイテ
180 シキ B=B-33
190 210 ニイテ
200 シキ B=B+31
210 シキ セル(768)=セル(B)
215 モシ A=セル(B)ならン60 ニイテ
220 シキ セル(B)=セル(767)
225 オト イチオン
230 キイ 1 J,K
240 モシ J=1ならン310 ニイテ
250 モシ J=3ならン350 ニイテ
260 モシ J=5ならン380 ニイテ
270 モシ J=7ならン410 ニイテ
280 モシ K>0ならン440 ニイテ
290 モシ タイマ1=4000ならン500 ニイテ
295 シキ セル(B)=セル(768)
300 120 ニイテ
310 モシ Y<17ならン290 ニイテ
320 シキ Y=Y-8
330 シキ アニメ4=イチ(Y,X)
340 290 ニイテ

```

```

350 モシ X>145ならン290 ニイテ
360 シキ X=X+8
370 330 ニイテ
380 モシ Y>153ならン290 ニイテ
390 シキ Y=Y+8
400 330 ニイテ
410 モシ X<17ならン290 ニイテ
420 シキ X=X-8
430 330 ニイテ
440 シキ G=X/8
450 シキ H=Y/8*32+G
460 マワル 500 I=1から3カンカク1
465 オト ガンオン
470 シキ セル(L+I)=セル(H+I)
480 シキ セル(L+I+32)=セル(H+I+32)
490 シキ セル(L+I+64)=セル(H+I+64)
500 トシベル
510 シキ D=セル(767)
520 モシ D=セル(124)ならン660 ニイテ
530 マワル 570 I=1から3カンカク1
540 モシ D=セル(L+I)ならン680 ニイテ
550 モシ D=セル(L+I+32)ならン680 ニイテ
560 モシ D=セル(L+I+64)ならン680 ニイテ
570 トシベル
580 オト ニオン
590 シキ P=0
600 カケ 279,P
610 シキ S=S+P
620 シキ E=E-1
630 カケ 407,E
640 モシ E=0ならン700 ニイテ
650 トマリ
655 シキ セル(B)=セル(768)
656 41 ニイテ
660 シキ P=10
670 600 ニイテ
680 シキ P=5
690 600 ニイテ
700 カケ 535,S
710 オワリ

```

★X君はPB-200とJR-100を交換しJR-100とJR-200を交換しJR-200とPC-6001を交換し…最後にはMr. PCを持つ予定です。(福岡県浮羽郡・いいなおすけべ)……【影：うーん、こうかんたんにいくのかな？】

きむらく〜ん

★ストーリー

★ゲームのしかた

```

0 410
0 350 IF I=7 THEN I=X:J=Y+1:GOTO
0 410
400 GOTO 350
400 IF I=0+J=0*(I=22)+(J=
4 200 THEN I=J:PRINT " ";C1
4 200 CURSOR I,J
4 300 SC=SC-10:IF SC<0 THEN 480
4 300 CURSOR 24,3:PRINT USING"#
4 400":C0:GOTO 255
4 400 FOR I=0 TO 10:MUSIC"C0":C
4 400 FOR J=0 TO 10:CURSOR X,Y:PRINT
4 400 "X="X"Y="Y
4 400 LE=LE+1
4 400 IF LE=10 THEN 60
4 400 GOTO 10
4 400 IF SC<0 THEN 400
4 400 IF SC=0 THEN 400
4 400 IF YOU=1 THEN 400
4 400 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO
4 400 CURSOR 20,5:PRINT"CLEAR"
4 400 CURSOR 10,1:SC=SC+1
4 400 GOTO 10
4 400 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO
4 400

```

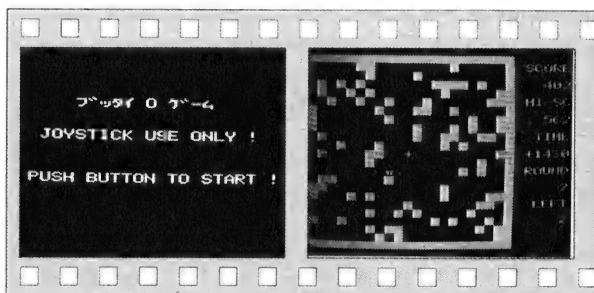


一つ押せます。ボタンを押して、スティックを操作すると、その方向のかべを消すことができますが、点数が10点減ります。

残り時間がなくなったり、物体Oにぶつかったりすると、1人死にます。3人死んだり、点がマイナスになると、GAME OVERです。

★おわりに

かべが見えなくなったり、“+”が消えたりしますが、問題ありません。がんばってください。



《写真1》タイトル。ジョイ・スティック専用

[illegible]

★Dr.D: これが新しいパソコンだ。影: 使ってもいいですか? Dr.D: いいが、自分専用にせんように! (福岡市・Mr.GOD12才)……【影: ブッ! Dr.がダジャレを言った。Dr.D: これはワシにしか言えないダジャレだにやれ!】

ムズ

MUZU-

ムズ

MUZU

井上 哲也

☆遊びかた

ムズくんを操作して、コインを全部集めてください。
 ⑧②④⑥で上下左右に動きます。ムズくんは最初3人
 いて、敵（ガバチョ）につかまると、ボーナスが0に
 なる1人減ります。

ブロックは押して動かしますが、一度に2個以上を押
 すことはできません。また、たて長のブロックは上下の
 み、横長のブロックは左右にのみ動かせます。敵をブロッ
 クで閉じ込めて動けなくすると、ボーナス点がもらえます。

敵は気まぐれで、となりにきてもおそってこないこと
 があります。思いきって、敵の横をかけぬけるのがコツです。

☆コンストラクション

RUN30000とすると、コンストラクションが
 起動します。LINE NUMBER?と表示される
 ので、最終行の行番号より大きい4桁の数を入力して
 ください。その数が、新しく作られるDATA文の始め
 の行番号になります。あとは、カーソル・キーやスペー
 ス・キー、数字キーを使って、画面を作ります。コインや
 ブロックは、好きなだけ置けますが、敵は3匹までし
 か置いてはいけません。当然ムズくんは1人だけです。



画面を作り終えたら□を押してください。しばらく
 すると画面にDATA文が表示され、またしばらくす
 ると、画面が消えてカーソルが表われます。これで新
 しい画面の登録が終わりました。LIST□してみて
 ください。新しい行ができていいるでしょう。

☆プログラムについて

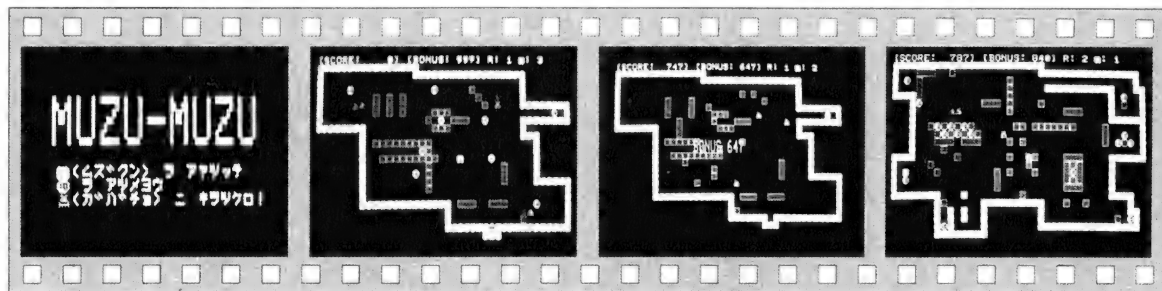
1540行のPOKE文で、画面をグラフィック優先に
 しています。DATA文の自動作成は、画面にDAT
 A文を表示したあと、人間が何回もリターン・キーを
 押す代わりに、キー入力バッファの内容を書き換えて、
 リターン・キーが押されたことにしてしまうことで実
 現しています(3210行から3270行のあたり)。

また、ゲーム実行中は、キーボード割り込みを禁止
 しているので、BREAKキーは押さないでください。

C H E C K E R F L A G

編：このキャラクタの動きは、ちょっと変わ
 ってますね。

DrD：ゲーム性にも富んでるしな。S1の投
 稿もどんどん待ってるぞ。



《写真1》タイトル画面。
 すぐに始まります

《写真2》10円をすべて取
 れば面クリアです

《写真3》ほら、このとお
 り、ボーナスが入る

《写真4》これは、2面目。
 頭を使わねば……

★渋谷駅南口では、武田鉄矢がPC-8001mkIIを持って待っているぞ。(茨城県東茨城郡・鷲尾伸生14才)……【編
 ：この間、空きカンを前にしてすわっていた人がいたって聞いたけど、もしや……。影：右や左のだんな様……】


```

1000 "MUZU-MUZU" 1984/10/15 by T.Inoue
1010 ON ERROR GOTO 2160
1020 GOSUB 1470:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 1840:GOTO 1050
1030 PLAY"OBL64CEGC":LOCATE 7,0:PRINT USING"*****":SC:RETURN
1040 "X"
1050 B=B-1:LOCATE 21,0:PRINT USING"*****":B:IF B=0 THEN 2040
1060 FOR I=0 TO 2
1070 IF D(1) THEN 1210 ELSE IF D(1) THEN 1240
1080 IF D(1) THEN H(1)=H(1)-1 ELSE 1140
1090 GETC(E(1))-1,F(1)-1,-E(1)+1,F(1)+1,G
1100 S=GN(E(1)+2):IF S=&H7720 THEN ON N(1) GOTO 1170,1200,1180,1190
1110 IF &H77B9S AND S=&H77BE THEN 2040
1120 IF G(2)(&H7720 THEN IF G(2)(&H77BE THEN IF G(4)(&H7720 THEN IF G(4)(&H77B
E THEN IF G(4)(&H7720 THEN IF G(6)(&H77BE THEN IF G(6)(&H7720 THEN IF G(8)(&H7
7BE THEN SC=SC+100:GOSUB 1030:D(1)=1:GOTO 1240
1130 N(1)=RND*4+.5:H(1)=RND*10:EV(1)=(N(1)+2)-(N(1)=2)-(N(1)=3):FV(1)=(N(1)+1)-(N(1)=4):G
OTO 1160
1140 E=X-E(1):F=F(1):IF ABS(E(1))ABS(F(1)) THEN H(1)=ABS(E*RND):EV(1)=SGN(F)
0 ELSE H(1)=ABS(F*RND):EV(1)=0:FV(1)=SGN(F)
1150 N(1)=-(FV(1)=1)-2*(EV(1)=1)-3*(EV(1)=1)-4*(FV(1)=1)
1160 LOCATE E(1),F(1):PRINT CHR$(&HBD+N(1)):GOTO 1240
1170 F(1)=F(1)-1:PUTC(E(1),F(1)):D1:GOTO 1240
1180 PUTC(E(1),F(1)):D3:E(1)=E(1)+1:GOTO 1240
1190 PUTC(E(1),F(1)):D5:F(1)=F(1)+1:GOTO 1240
1200 E(1)=E(1)-1:PUTC(E(1),F(1)):D7:GOTO 1240
1210 GETC(E(1))-1,F(1)-1,-E(1)+1,F(1)+1,G
1220 FOR J=2 TO 8 STEP 2:IF G(J)=&H6720 THEN D(1)=0:N(1)=J/2:J=8
1230 NEXT
1240 "X"
1250 "X"
1260 I=INSTR(K1$,CHR$(PEEK(&HFFEO)):IF I=0 THEN 1050
1270 IF M(1) THEN LOCATE X,Y:PRINT CHR$(185-I):M:I:XV=(M-4)-(M=2):YV=(M-1)-(M=3)
:GOTO 1050
1280 S=SCREEN(X+Y,Y+Y):IF S=&H77 THEN 1390 ELSE IF S=32 THEN 1410
1290 IF S=&HBB THEN SC=SC+10:GOSUB 1030:K=K-1:IF K THEN 1410 ELSE 1990
1300 ON M GOTO 1310,1330,1350,1370
1310 IF S=&HB6 THEN IF SCREEN(X,Y-4)=32 THEN PUTC(X,Y-4),T:GOTO 1420
1320 GOTO 1050
1330 IF S=&HB1 THEN IF SCREEN(X+4,Y)=32 THEN PUTC(X+4,Y),S:GOTO 1430
1340 GOTO 1050
1350 IF S=&HB4 THEN IF SCREEN(X,Y+4)=32 THEN PUTC(X,Y+2),T:GOTO 1440
1360 GOTO 1050
1370 IF S=&HB3 THEN IF SCREEN(X-4,Y)=32 THEN PUTC(X-4,Y),S:GOTO 1450
1380 GOTO 1050
1390 IF SCREEN(X+Y+2,Y+Y+2) 32 THEN 1050
1400 LOCATE X+Y+2,Y+Y+2:PRINT "X"
1410 ON M GOTO 1420,1430,1440,1450
1420 Y=Y-1:PUTC(X,Y),C1:GOTO 1050
1430 PUTC(X,Y),C3:X=X+1:GOTO 1050
1440 PUTC(X,Y),C5:Y=Y+1:GOTO 1050
1450 X=X-1:PUTC(X,Y),C7:GOTO 1050
1460 "X"
1470 SCREEN 1,0,1:COLOR 7,0,0:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5
1480 GOSUB 1540:LOCATE 0,15
1490 COLOR ,1:PRINT TAB(10);";";COLOR ,0:PRINT " (4,2,7,2) マ 7+7+7+7"
1500 COLOR ,1:PRINT TAB(10);";";COLOR ,0:PRINT " マ 7+7+7+7"
1510 COLOR ,1:PRINT TAB(10);";";COLOR ,0:PRINT " (7,1,1,1)マ 二 マ+7+7+7"
1520 COLOR ,1:SC=0:R=1:MN=3:RETURN
1530 "X"
1540 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0:POKE &H57C,&H57
1550 GOSUB 1540:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5
1560 GOSUB 1540:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5
1570 GOSUB 1540:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5
1580 GOSUB 1540:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5
1590 GOSUB 1540:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5
1600 GOSUB 1540:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5

```

★私が、マイコンのマの字を覚えた頃、省略してマイコンというんだぞとジマンしてたら、パビコンは？と聞かれ、ハービコナルコンピュータと答えてしまった。(静岡県清水市・藤瀧秀樹15才)……【影：あなた、パービーね。】

```

3090 IF A$="1" AND X(21) THEN PUT$(X,Y),I
3100 IF A$="2" AND X(37) THEN PUT$(X,Y),S
3110 IF A$="3" THEN PRINT "H"
3120 IF A$="4" THEN PRINT "O"
3130 IF A$="5" THEN PRINT "Y"
3140 IF A$="6" THEN PRINT "Z"
3150 END
3160 FOR Y=1 TO 23:AS*(Y)="
3170 FOR X=0 TO 39
3180 S=SCREEN(X,Y):IF S=0 THEN S=32
3190 AS*(Y)=AS*(Y)+CHR$(S)
3200 NEXT X
3210 WIDTH BOILS:POKE &HFFC0,0:B=&HEE50
3220 FOR I=1 TO 43
3230 PRINT LN+I; DATA "":CHR$(&H22):I=ASC(MID$(A$,I+1)):NEXT I
3240 NEXT I
3250 AS=STR$(LN):FOR I=1 TO 43:POKE B+23+I,ASC(MID$(A$,I+1)):NEXT I
3260 POKE B+28,&H27:POKE B+29,13:POKE B+30,12
3270 POKE B,11:POKE B-1,0:POKE B-2,31
3280 LOCATE 0,22:POKE &HFFC0,&H44:END
3300
3301 DATA "H"
3302 DATA "H"
3303 DATA "H"
3304 DATA "H"
3305 DATA "H"
3306 DATA "H"
3307 DATA "H"
3308 DATA "H"
3309 DATA "H"
3310 DATA "H"
3311 DATA "H"
3312 DATA "H"
3313 DATA "H"
3314 DATA "H"
3315 DATA "H"
3316 DATA "H"
3317 DATA "H"
3318 DATA "H"
3319 DATA "H"
3320 DATA "H"
3321 DATA "H"
3322 DATA "H"
3323 DATA "H"
3324 DATA "H"
3325 DATA "H"
3326 DATA "H"
3327 DATA "H"
3328 DATA "H"
3329 DATA "H"
3330 DATA "H"
3331 DATA "H"
3332 DATA "H"
3333 DATA "H"
3334 DATA "H"
3335 DATA "H"
3336 DATA "H"
3337 DATA "H"
3338 DATA "H"
3339 DATA "H"
3340 DATA "H"
3341 DATA "H"
3342 DATA "H"
3343 DATA "H"
3344 DATA "H"
3345 DATA "H"
3346 DATA "H"
3347 DATA "H"
3348 DATA "H"
3349 DATA "H"
3350 DATA "H"
3351 DATA "H"
3352 DATA "H"
3353 DATA "H"
3354 DATA "H"
3355 DATA "H"
3356 DATA "H"
3357 DATA "H"
3358 DATA "H"
3359 DATA "H"
3360 DATA "H"
3361 DATA "H"
3362 DATA "H"
3363 DATA "H"
3364 DATA "H"
3365 DATA "H"
3366 DATA "H"
3367 DATA "H"
3368 DATA "H"
3369 DATA "H"
3370 DATA "H"
3371 DATA "H"
3372 DATA "H"
3373 DATA "H"
3374 DATA "H"
3375 DATA "H"
3376 DATA "H"
3377 DATA "H"
3378 DATA "H"
3379 DATA "H"
3380 DATA "H"
3381 DATA "H"
3382 DATA "H"
3383 DATA "H"
3384 DATA "H"
3385 DATA "H"
3386 DATA "H"
3387 DATA "H"
3388 DATA "H"
3389 DATA "H"
3390 DATA "H"
3391 DATA "H"
3392 DATA "H"
3393 DATA "H"
3394 DATA "H"
3395 DATA "H"
3396 DATA "H"
3397 DATA "H"
3398 DATA "H"
3399 DATA "H"
3400 DATA "H"
3401 DATA "H"
3402 DATA "H"
3403 DATA "H"
3404 DATA "H"
3405 DATA "H"
3406 DATA "H"
3407 DATA "H"
3408 DATA "H"
3409 DATA "H"
3410 DATA "H"
3411 DATA "H"
3412 DATA "H"
3413 DATA "H"
3414 DATA "H"
3415 DATA "H"
3416 DATA "H"
3417 DATA "H"
3418 DATA "H"
3419 DATA "H"
3420 DATA "H"
3421 DATA "H"
3422 DATA "H"
3423 DATA "H"
3424 DATA "H"
3425 DATA "H"
3426 DATA "H"
3427 DATA "H"
3428 DATA "H"
3429 DATA "H"
3430 DATA "H"
3431 DATA "H"
3432 DATA "H"
3433 DATA "H"
3434 DATA "H"
3435 DATA "H"
3436 DATA "H"
3437 DATA "H"
3438 DATA "H"
3439 DATA "H"
3440 DATA "H"
3441 DATA "H"
3442 DATA "H"
3443 DATA "H"
3444 DATA "H"
3445 DATA "H"
3446 DATA "H"
3447 DATA "H"
3448 DATA "H"
3449 DATA "H"
3450 DATA "H"
3451 DATA "H"
3452 DATA "H"
3453 DATA "H"
3454 DATA "H"
3455 DATA "H"
3456 DATA "H"
3457 DATA "H"
3458 DATA "H"
3459 DATA "H"
3460 DATA "H"
3461 DATA "H"
3462 DATA "H"
3463 DATA "H"
3464 DATA "H"
3465 DATA "H"
3466 DATA "H"
3467 DATA "H"
3468 DATA "H"
3469 DATA "H"
3470 DATA "H"
3471 DATA "H"
3472 DATA "H"
3473 DATA "H"
3474 DATA "H"
3475 DATA "H"
3476 DATA "H"
3477 DATA "H"
3478 DATA "H"
3479 DATA "H"
3480 DATA "H"
3481 DATA "H"
3482 DATA "H"
3483 DATA "H"
3484 DATA "H"
3485 DATA "H"
3486 DATA "H"
3487 DATA "H"
3488 DATA "H"
3489 DATA "H"
3490 DATA "H"
3491 DATA "H"
3492 DATA "H"
3493 DATA "H"
3494 DATA "H"
3495 DATA "H"
3496 DATA "H"
3497 DATA "H"
3498 DATA "H"
3499 DATA "H"
3500 DATA "H"
3501 DATA "H"
3502 DATA "H"
3503 DATA "H"
3504 DATA "H"
3505 DATA "H"
3506 DATA "H"
3507 DATA "H"
3508 DATA "H"
3509 DATA "H"
3510 DATA "H"
3511 DATA "H"
3512 DATA "H"
3513 DATA "H"
3514 DATA "H"
3515 DATA "H"
3516 DATA "H"
3517 DATA "H"
3518 DATA "H"
3519 DATA "H"
3520 DATA "H"
3521 DATA "H"
3522 DATA "H"
3523 DATA "H"
3524 DATA "H"
3525 DATA "H"
3526 DATA "H"
3527 DATA "H"
3528 DATA "H"
3529 DATA "H"
3530 DATA "H"
3531 DATA "H"
3532 DATA "H"
3533 DATA "H"
3534 DATA "H"
3535 DATA "H"
3536 DATA "H"
3537 DATA "H"
3538 DATA "H"
3539 DATA "H"
3540 DATA "H"
3541 DATA "H"
3542 DATA "H"
3543 DATA "H"
3544 DATA "H"
3545 DATA "H"
3546 DATA "H"
3547 DATA "H"
3548 DATA "H"
3549 DATA "H"
3550 DATA "H"
3551 DATA "H"
3552 DATA "H"
3553 DATA "H"
3554 DATA "H"
3555 DATA "H"
3556 DATA "H"
3557 DATA "H"
3558 DATA "H"
3559 DATA "H"
3560 DATA "H"
3561 DATA "H"
3562 DATA "H"
3563 DATA "H"
3564 DATA "H"
3565 DATA "H"
3566 DATA "H"
3567 DATA "H"
3568 DATA "H"
3569 DATA "H"
3570 DATA "H"
3571 DATA "H"
3572 DATA "H"
3573 DATA "H"
3574 DATA "H"
3575 DATA "H"
3576 DATA "H"
3577 DATA "H"
3578 DATA "H"
3579 DATA "H"
3580 DATA "H"
3581 DATA "H"
3582 DATA "H"
3583 DATA "H"
3584 DATA "H"
3585 DATA "H"
3586 DATA "H"
3587 DATA "H"
3588 DATA "H"
3589 DATA "H"
3590 DATA "H"
3591 DATA "H"
3592 DATA "H"
3593 DATA "H"
3594 DATA "H"
3595 DATA "H"
3596 DATA "H"
3597 DATA "H"
3598 DATA "H"
3599 DATA "H"
3600 DATA "H"
3601 DATA "H"
3602 DATA "H"
3603 DATA "H"
3604 DATA "H"
3605 DATA "H"
3606 DATA "H"
3607 DATA "H"
3608 DATA "H"
3609 DATA "H"
3610 DATA "H"
3611 DATA "H"
3612 DATA "H"
3613 DATA "H"
3614 DATA "H"
3615 DATA "H"
3616 DATA "H"
3617 DATA "H"
3618 DATA "H"
3619 DATA "H"
3620 DATA "H"
3621 DATA "H"
3622 DATA "H"
3623 DATA "H"
3624 DATA "H"
3625 DATA "H"
3626 DATA "H"
3627 DATA "H"
3628 DATA "H"
3629 DATA "H"
3630 DATA "H"
3631 DATA "H"
3632 DATA "H"
3633 DATA "H"
3634 DATA "H"
3635 DATA "H"
3636 DATA "H"
3637 DATA "H"
3638 DATA "H"
3639 DATA "H"
3640 DATA "H"
3641 DATA "H"
3642 DATA "H"
3643 DATA "H"
3644 DATA "H"
3645 DATA "H"
3646 DATA "H"
3647 DATA "H"
3648 DATA "H"
3649 DATA "H"
3650 DATA "H"
3651 DATA "H"
3652 DATA "H"
3653 DATA "H"
3654 DATA "H"
3655 DATA "H"
3656 DATA "H"
3657 DATA "H"
3658 DATA "H"
3659 DATA "H"
3660 DATA "H"
3661 DATA "H"
3662 DATA "H"
3663 DATA "H"
3664 DATA "H"
3665 DATA "H"
3666 DATA "H"
3667 DATA "H"
3668 DATA "H"
3669 DATA "H"
3670 DATA "H"
3671 DATA "H"
3672 DATA "H"
3673 DATA "H"
3674 DATA "H"
3675 DATA "H"
3676 DATA "H"
3677 DATA "H"
3678 DATA "H"
3679 DATA "H"
3680 DATA "H"
3681 DATA "H"
3682 DATA "H"
3683 DATA "H"
3684 DATA "H"
3685 DATA "H"
3686 DATA "H"
3687 DATA "H"
3688 DATA "H"
3689 DATA "H"
3690 DATA "H"
3691 DATA "H"
3692 DATA "H"
3693 DATA "H"
3694 DATA "H"
3695 DATA "H"
3696 DATA "H"
3697 DATA "H"
3698 DATA "H"
3699 DATA "H"
3700 DATA "H"
3701 DATA "H"
3702 DATA "H"
3703 DATA "H"
3704 DATA "H"
3705 DATA "H"
3706 DATA "H"
3707 DATA "H"
3708 DATA "H"
37
```

ワンテク・コーナー

影：わー，すごいぞ。またワンテクのハガキが，ますます増えたようだぞ。

エグオウス

EGUOUS

シンコペーション

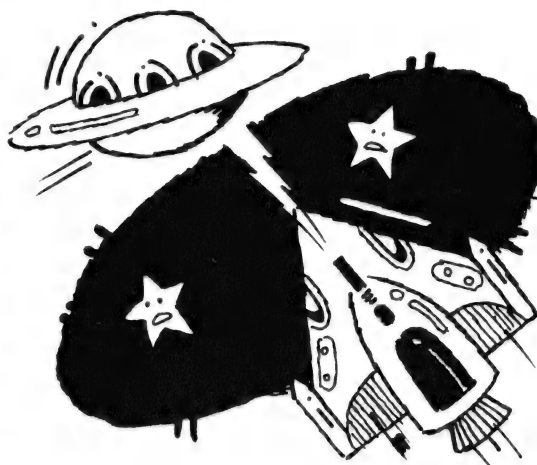
遊びかた

エグバルウを、[1][2]で左右に動かし、上から落ちてくるエラジを、エッパー（スペース・キーで撃つ）で、やっつけてください。

GAME OVER

エラジを5回逃がすか、エグバルウがエラジにぶつかれば、ゲーム・オーバーです。

再ゲームは、[S]キーです。



参考 ベーマガ84年12月号「テラズ」



〈写真1〉タイトル画面

〈写真2〉飛来するエラジをエッパーで破壊せよ！

〈リスト1〉タイトルとキャラクターのリスト

```
1 FOR I=0 TO 3:READ B,C$:PATTERN C#B,C$;NEX
2 DATA 245,30783058B4BCFC48
3 DATA 43,CB40084B400B4CC
4 DATA 250,3048FCFCFC7830
5 DATA 72,4848004848004848
6 SCREEN 2,2:COLOR,12:CLS:CURSOR 8,30
7 COLOR 15:PRINT"
8
9 COLOR 7:PRINT"
10
11 COLOR 5:PRINT"
12
13 COLOR 7:PRINT"
14
15 COLOR 15:PRINT"
16
17 CURSOR 25,88:PRINT"START [S] KEY","I
18
19 CURSOR 25,145:PRINT"<- [1] [2] ->","
20
21 <スペース>"
```

〈リスト2〉メイン・プログラムのリスト

```
10 A=18:B=3:C=0:Z=0
20 E=INT(RND(1)*37):F=INT(RND(1)*18)+5
30 CLS:CURSOR 10,1:PRINT"SCORE":C:CURSOR
40 A,13:PRINT"CURSOR A,10:PRINT"+
50 IF Z=SCORE:EAND B=13 THEN 160
60 CURSOR B,B:PRINT"<*>":IF B=F THEN B=B-1:F
70 F-1:GOTO 60
80 IF B=B+1
90 IF B<3 THEN Z=Z+1:B=3:GOTO 20
100 G$=INKEY$:IF G$="2" OR A<1 THEN A=A+1
110 IF G$="1" OR A>37 THEN A=A-1
120 IF G$=" " THEN BEEP:GOTO 120
130 FOR H=12 TO 0 STEP -1:CURSOR A,H:PRINT"H
140 IF A=EAND H=B THEN BEEP 2:C=C+700:B=3:G
150 D=0
160 NEXT
170 GOTO 30
180 FOR P=0 TO 5:BEAP 2:NEXT
190 SCREEN 2,2:IF INKEY$="S" THEN 5
200 GOTO 170
```


ゲート・ボール ゲンタ

しゅうちょう

★物 話

ヤスッペは、今日も悪友のウマサンに家に遊びにいらっていた。

「ウーマーサン!! あーそーば!!」

と、そのとき――

「ワッハッハ!! ヤスッペ、今日こそおまえをやっつけてやる!!」

と、聞き覚えのある声をした。だれかと思って上を見上げると、あのにこしいゲンタバチだった。

「ヤスッペ、今日はオレの得意とするゲート・ボールをやっつけてやる」

そういったかと思うと、いきなり2個のゲート・ボールを打ってきた。そのうちの1個は、この間ゲンタバチの味方だったハマグリが化けていたということだ。

まっまずい!! とヤスッペは思い、なんとか返りうちにする方法はないものかと考え、悪友のウマサンが飛べるのを思いだした。

「オーイ!! ウマサン!!」

ヤスッペはウマサンに事情を話し、サッとウマサンに乗った。

「サア、たのむよ!!」



しかし、ウマサンは

「いま、ウンコがむったんだよーオ。」

「なんとかガマンしてよ!!」

ヤスッペは強引にウマサンにたのんで、ゲンタバチをやっつけにいくのであった。

★GAME

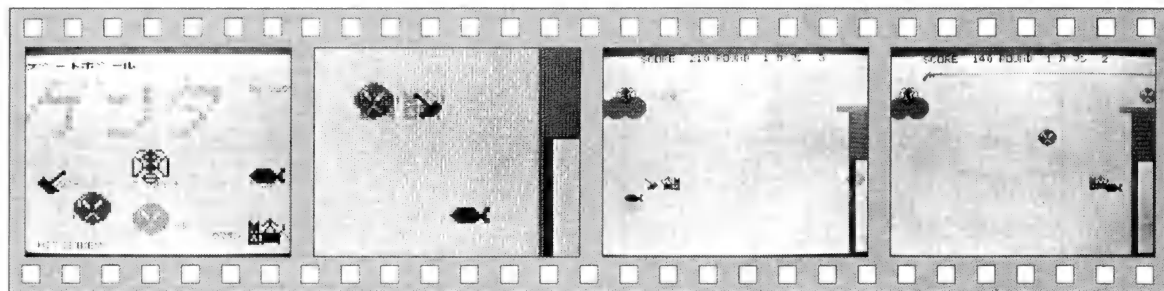
あなたは、ヤスッペです。カーソル・キーの、上下左右で移動です。

ゲンタバチの打ったゲート・ボールに当たってしまうと、ウマサンはウンチがむったくなってしまいます。ガマンは2回が限度で、3回やられると、ガマンでき

C H E C K E R F L A G

編：ゲンタ・シリーズ第2弾です。ゲート・ボールをテーマにとりあげたのが、ゆかいですね。

Dr.D：タイトルのデモ画面に注意してごらん。キャラクタの拡大を行なっているんだが、このテクニックはいいな。もちろん、ゲームも、グッドだがな。



《写真1》ユニークなキャラクタが登場し――

《写真2》ウマサンに乗ってドンジーを取ります。

《写真3》ゲート・ボールに体当たりしてとばせ!

《写真4》ボーナス・ラウンドです

キャット

CAT
ウォーズ
WARS

中谷 修



★はじめに

しばらく投稿しなかったら、な、なんとSMC-70の名前が消えているではないか。これは、まずいと思い作ったのがこれです。

リストは見づらいけど、INPUTしてみてください。かわいい、ポチとタマのゲームです。

★内 容

ここは町はずれの空地、そばには小川が流れ、キンギョが泳いでいます。その片すみに、ポチの家があり、ポチとキンギョは大のなかよしでした。

と、とつぜん、タマひきいるネコたちが、キンギョを取りにきました。さあ、たいへん!

★遊びかた

ポチを□と□で動かし、ネコの前でスペース・キーを押すと「ワン!」とほえ、ネコは逃げます。ぐずぐずしてると「ニャン!」とネコが鳴き、ポチはふるえてしまいます。

両わきの犬小屋は、ワープ・トンネルになっているので、うまく利用してください。

★得 点

ネコが下にいるほど点数が高く、最高4点です。ネコにキンギョを取られると、5点マイナスになり、タイムが0になると、ゲーム・オーバーです。

★プログラム

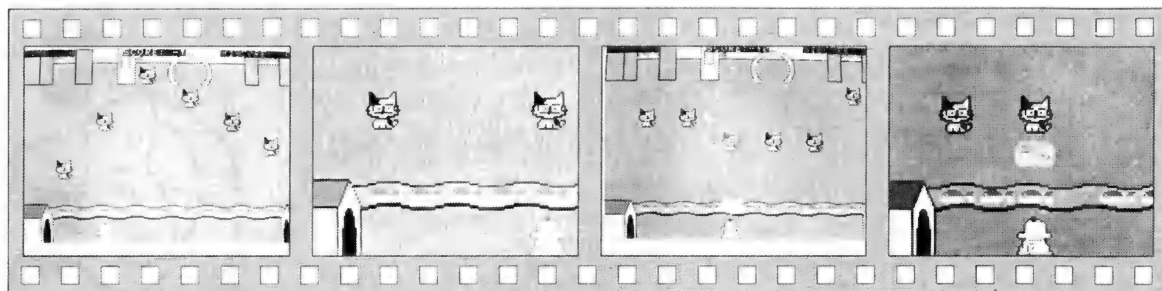
グラフィック関係が半分ぐらいあるので、ゲーム内容は簡単です。オールBASICですから、改造も簡単でしょう。

★最後に

ゲーム途中で[ESC]キーを押すと、ゲームのしくみが見られます。キャラクタ画面を消し、グラフィック画面をのぞく、スーパー・インポーズならではのプログラムです。

参考：キャラクタはSONY CREATIVE PRODUCTS「うちのタマ知りませんか?」から

音楽は同じく「バイキン君のゴキブリ退治」から



《写真1》むこうからネコがキンギョを取りにくる

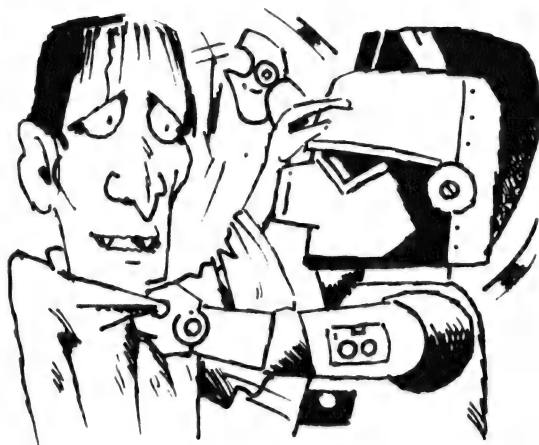
《写真2》だまって取られてはダメ

《写真3》大きな声でワンとほえよう!!

《写真4》ニャンと鳴かされると体がしびれる〜

ザ ゴッド
THE GOD
 オブ デス
OF DEATH

網島 忠亮



★ストーリー

ある日、編集長が重い病気になってしまった。そこで、給料のことを考えたDr.Dは、魂を取りにきた死神をロボットによって防ぐことにしたのだが、Dr.Dがギックリ腰になってしまったので、あなたがその代わりをすることになった。

★遊びかた

I M J Lでロボットを上下左右に動かして、スペース・キーでブロックをだして死神を囲んでください。

C H E C K E R F L A G

Dr.D: このゲームの特徴は、追いかけてゲームの逆パターンというか、つまり死神をブロックで追いこんでちっ息させるというストーリーになってる点にあるな。いままでのパターンとは少し違った工夫が、採用の理由だな。

影: つまり、ゲームを楽しくするための工夫が、ペーマガの望むところなのよねー。

すると、死神は動けなくなってしまいます。

しかし、ドアの前に死神やブロックがあったり、TIMEがなくなると、ゲーム・オーバーになってしまいます。

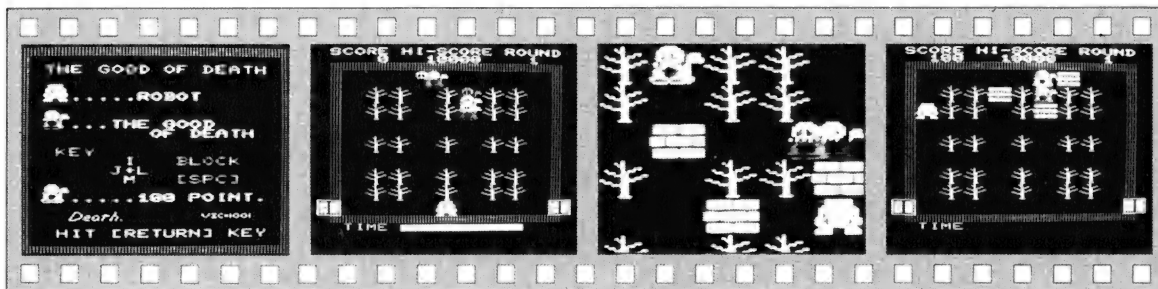
なお、画面の数は18あります。

★改造について

画面を変えるには、キャラクタ・プログラム(リスト1)のCRT PATTERNのあとのデータを、変えればできます。

参考

PiO 84年6月号91ページのキャラクタ



《写真1》登場キャラクタの紹介

《写真2》スタートです。死神の動きをふさげ!

《写真3》ブロックで囲んでいきます

《写真4》もうひといきだ。ガンバレ!!

(リスト1) キャラクタ定義のプログラム・リスト

```

10 POKE51,0:POKE52,28
20 POKE53,0:POKE56,28
30 FOR I=7168 TO 7679
40 READ A
50 POKE I,A
60 NEXT I
70 POKE 631,131
80 POKE 139,9
90 CLR END
100 *** CHARACTER ***
110 DATA 0,15,15,15,31,63,63,47
120 DATA 0,240,240,240,248,252,252,244
130 DATA 47,119,103,119,27,60,124,124
140 DATA 244,238,238,238,216,60,62,62
150 DATA 0,15,8,15,31,56,59,43
160 DATA 0,240,16,240,248,28,220,212
170 DATA 40,119,103,119,27,60,124,124
180 DATA 20,238,238,238,216,60,62,62
190 DATA 0,15,0,15,30,0,28,28
200 DATA 0,240,240,240,120,56,56,56
210 DATA 0,28,28,28,3,7,15,15
220 DATA 56,24,24,24,224,240,240,240
230 DATA 0,15,15,15,30,28,28,28
240 DATA 0,240,0,240,120,0,56,56
250 DATA 28,24,24,24,7,15,15,15
260 DATA 0,56,56,56,192,224,240,240
270 DATA 15,31,63,53,36,36,31,85
280 DATA 0,128,192,206,222,223,159,16
290 DATA 91,48,96,112,112,251,132,123
300 DATA 176,208,112,240,240,248,56,208
310 DATA 0,127,127,127,127,0,247,247
320 DATA 0,127,127,127,127,0,247,247
330 DATA 247,247,0,127,127,127,127,0
340 DATA 247,247,0,127,127,127,127,0
350 DATA 28,18,33,33,65,66,140,240
360 DATA 0,0,0,49,74,114,132,115
370 DATA 0,0,4,159,72,72,144,80
380 DATA 16,16,32,48,72,72,144,146
390 DATA 0,0,139,137,81,35,0,0
400 DATA 0,0,152,35,35,152,0,0
410 DATA 0,0,76,82,62,76,0,0
420 DATA 0,0,100,148,148,100,0,0
430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
440 DATA 0,255,255,255,255,255,255,255

```

```

450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
460 DATA 0,252,252,252,252,252,252,252
470 DATA 0,240,240,240,240,240,240,240
480 DATA 0,192,192,192,192,192,192,192
490 DATA 1,5,3,1,33,25,7,1
500 DATA 0,0,0,24,96,128,134,152
510 DATA 193,49,15,1,1,1,1,3
520 DATA 224,128,128,128,128,128,128,192
530 DATA 255,128,190,190,190,190,190,186
540 DATA 255,1,125,125,125,125,125,93
550 DATA 186,190,190,190,190,190,128,255
560 DATA 93,125,125,125,125,125,125,1,255
570 *** CRT PATTERN ***
580 DATA 107,107,0,107,0,107,0,107,107,0
590 DATA 85,0,85,0,85,0,85,0,85,0
600 DATA 93,73,107,0,107,73,93,0
610 DATA 93,65,95,20,85,65,93,0
620 DATA 119,65,85,20,85,65,119,0
630 DATA 107,73,93,0,93,73,107,0
640 DATA 119,65,93,0,93,65,119,0
650 DATA 85,65,85,0,85,65,85,0
660 DATA 107,107,0,99,0,107,107,0
670 DATA 93,0,65,65,65,0,93,0
680 DATA 119,65,65,8,65,65,119,0
690 DATA 0,0,28,0,28,0,0,0
700 DATA 65,34,20,0,20,34,65,0
710 DATA 65,0,20,0,20,20,0,65,0
720 DATA 99,65,0,0,0,65,99,0
730 DATA 119,65,65,28,65,65,119,0
740 DATA 0,54,34,0,34,54,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
850 *****
860 * THE GOOD
870 * OF DEATH
880 *
890 *
900 *
910 * DATE
920 * 1984 7/18
930 *
940 * BY
950 * T.TSUNASHIMA
960 *
970 *****

```

(リスト2) メイン・プログラムのリスト

```

10 POKE565,255:POKE567,0:POKE567,15
20 S=0:R=0:CA="":DOUB=0:V=750
30 R=1:V=28:3=0:R=0:4=1:5=1:6=0:7=0:8=0:9=0:10=0:11=0:12=0:13=0:14=0:15=0:16=0:17=0:18=0:19=0:20=0:21=0:22=0:23=0:24=0:25=0:26=0:27=0:28=0:29=0:30=0:31=0:32=0:33=0:34=0:35=0:36=0:37=0:38=0:39=0:40=0:41=0:42=0:43=0:44=0:45=0:46=0:47=0:48=0:49=0:50=0:51=0:52=0:53=0:54=0:55=0:56=0:57=0:58=0:59=0:60=0:61=0:62=0:63=0:64=0:65=0:66=0:67=0:68=0:69=0:70=0:71=0:72=0:73=0:74=0:75=0:76=0:77=0:78=0:79=0:80=0:81=0:82=0:83=0:84=0:85=0:86=0:87=0:88=0:89=0:90=0:91=0:92=0:93=0:94=0:95=0:96=0:97=0:98=0:99=0:100=0:101=0:102=0:103=0:104=0:105=0:106=0:107=0:108=0:109=0:110=0:111=0:112=0:113=0:114=0:115=0:116=0:117=0:118=0:119=0:120=0:121=0:122=0:123=0:124=0:125=0:126=0:127=0:128=0:129=0:130=0:131=0:132=0:133=0:134=0:135=0:136=0:137=0:138=0:139=0:140=0:141=0:142=0:143=0:144=0:145=0:146=0:147=0:148=0:149=0:150=0:151=0:152=0:153=0:154=0:155=0:156=0:157=0:158=0:159=0:160=0:161=0:162=0:163=0:164=0:165=0:166=0:167=0:168=0:169=0:170=0:171=0:172=0:173=0:174=0:175=0:176=0:177=0:178=0:179=0:180=0:181=0:182=0:183=0:184=0:185=0:186=0:187=0:188=0:189=0:190=0:191=0:192=0:193=0:194=0:195=0:196=0:197=0:198=0:199=0:200=0:201=0:202=0:203=0:204=0:205=0:206=0:207=0:208=0:209=0:210=0:211=0:212=0:213=0:214=0:215=0:216=0:217=0:218=0:219=0:220=0:221=0:222=0:223=0:224=0:225=0:226=0:227=0:228=0:229=0:230=0:231=0:232=0:233=0:234=0:235=0:236=0:237=0:238=0:239=0:240=0:241=0:242=0:243=0:244=0:245=0:246=0:247=0:248=0:249=0:250=0:251=0:252=0:253=0:254=0:255=0:256=0:257=0:258=0:259=0:260=0:261=0:262=0:263=0:264=0:265=0:266=0:267=0:268=0:269=0:270=0:271=0:272=0:273=0:274=0:275=0:276=0:277=0:278=0:279=0:280=0:281=0:282=0:283=0:284=0:285=0:286=0:287=0:288=0:289=0:290=0:291=0:292=0:293=0:294=0:295=0:296=0:297=0:298=0:299=0:300=0:301=0:302=0:303=0:304=0:305=0:306=0:307=0:308=0:309=0:310=0:311=0:312=0:313=0:314=0:315=0:316=0:317=0:318=0:319=0:320=0:321=0:322=0:323=0:324=0:325=0:326=0:327=0:328=0:329=0:330=0:331=0:332=0:333=0:334=0:335=0:336=0:337=0:338=0:339=0:340=0:341=0:342=0:343=0:344=0:345=0:346=0:347=0:348=0:349=0:350=0:351=0:352=0:353=0:354=0:355=0:356=0:357=0:358=0:359=0:360=0:361=0:362=0:363=0:364=0:365=0:366=0:367=0:368=0:369=0:370=0:371=0:372=0:373=0:374=0:375=0:376=0:377=0:378=0:379=0:380=0:381=0:382=0:383=0:384=0:385=0:386=0:387=0:388=0:389=0:390=0:391=0:392=0:393=0:394=0:395=0:396=0:397=0:398=0:399=0:400=0:401=0:402=0:403=0:404=0:405=0:406=0:407=0:408=0:409=0:410=0:411=0:412=0:413=0:414=0:415=0:416=0:417=0:418=0:419=0:420=0:421=0:422=0:423=0:424=0:425=0:426=0:427=0:428=0:429=0:430=0:431=0:432=0:433=0:434=0:435=0:436=0:437=0:438=0:439=0:440=0:441=0:442=0:443=0:444=0:445=0:446=0:447=0:448=0:449=0:450=0:451=0:452=0:453=0:454=0:455=0:456=0:457=0:458=0:459=0:460=0:461=0:462=0:463=0:464=0:465=0:466=0:467=0:468=0:469=0:470=0:471=0:472=0:473=0:474=0:475=0:476=0:477=0:478=0:479=0:480=0:481=0:482=0:483=0:484=0:485=0:486=0:487=0:488=0:489=0:490=0:491=0:492=0:493=0:494=0:495=0:496=0:497=0:498=0:499=0:500=0:501=0:502=0:503=0:504=0:505=0:506=0:507=0:508=0:509=0:510=0:511=0:512=0:513=0:514=0:515=0:516=0:517=0:518=0:519=0:520=0:521=0:522=0:523=0:524=0:525=0:526=0:527=0:528=0:529=0:530=0:531=0:532=0:533=0:534=0:535=0:536=0:537=0:538=0:539=0:540=0:541=0:542=0:543=0:544=0:545=0:546=0:547=0:548=0:549=0:550=0:551=0:552=0:553=0:554=0:555=0:556=0:557=0:558=0:559=0:560=0:561=0:562=0:563=0:564=0:565=0:566=0:567=0:568=0:569=0:570=0:571=0:572=0:573=0:574=0:575=0:576=0:577=0:578=0:579=0:580=0:581=0:582=0:583=0:584=0:585=0:586=0:587=0:588=0:589=0:590=0:591=0:592=0:593=0:594=0:595=0:596=0:597=0:598=0:599=0:600=0:601=0:602=0:603=0:604=0:605=0:606=0:607=0:608=0:609=0:610=0:611=0:612=0:613=0:614=0:615=0:616=0:617=0:618=0:619=0:620=0:621=0:622=0:623=0:624=0:625=0:626=0:627=0:628=0:629=0:630=0:631=0:632=0:633=0:634=0:635=0:636=0:637=0:638=0:639=0:640=0:641=0:642=0:643=0:644=0:645=0:646=0:647=0:648=0:649=0:650=0:651=0:652=0:653=0:654=0:655=0:656=0:657=0:658=0:659=0:660=0:661=0:662=0:663=0:664=0:665=0:666=0:667=0:668=0:669=0:670=0:671=0:672=0:673=0:674=0:675=0:676=0:677=0:678=0:679=0:680=0:681=0:682=0:683=0:684=0:685=0:686=0:687=0:688=0:689=0:690=0:691=0:692=0:693=0:694=0:695=0:696=0:697=0:698=0:699=0:700=0:701=0:702=0:703=0:704=0:705=0:706=0:707=0:708=0:709=0:710=0:711=0:712=0:713=0:714=0:715=0:716=0:717=0:718=0:719=0:720=0:721=0:722=0:723=0:724=0:725=0:726=0:727=0:728=0:729=0:730=0:731=0:732=0:733=0:734=0:735=0:736=0:737=0:738=0:739=0:740=0:741=0:742=0:743=0:744=0:745=0:746=0:747=0:748=0:749=0:750=0:751=0:752=0:753=0:754=0:755=0:756=0:757=0:758=0:759=0:760=0:761=0:762=0:763=0:764=0:765=0:766=0:767=0:768=0:769=0:770=0:771=0:772=0:773=0:774=0:775=0:776=0:777=0:778=0:779=0:780=0:781=0:782=0:783=0:784=0:785=0:786=0:787=0:788=0:789=0:790=0:791=0:792=0:793=0:794=0:795=0:796=0:797=0:798=0:799=0:800=0:801=0:802=0:803=0:804=0:805=0:806=0:807=0:808=0:809=0:810=0:811=0:812=0:813=0:814=0:815=0:816=0:817=0:818=0:819=0:820=0:821=0:822=0:823=0:824=0:825=0:826=0:827=0:828=0:829=0:830=0:831=0:832=0:833=0:834=0:835=0:836=0:837=0:838=0:839=0:840=0:841=0:842=0:843=0:844=0:845=0:846=0:847=0:848=0:849=0:850=0:851=0:852=0:853=0:854=0:855=0:856=0:857=0:858=0:859=0:860=0:861=0:862=0:863=0:864=0:865=0:866=0:867=0:868=0:869=0:870=0:871=0:872=0:873=0:874=0:875=0:876=0:877=0:878=0:879=0:880=0:881=0:882=0:883=0:884=0:885=0:886=0:887=0:888=0:889=0:890=0:891=0:892=0:893=0:894=0:895=0:896=0:897=0:898=0:899=0:900=0:901=0:902=0:903=0:904=0:905=0:906=0:907=0:908=0:909=0:910=0:911=0:912=0:913=0:914=0:915=0:916=0:917=0:918=0:919=0:920=0:921=0:922=0:923=0:924=0:925=0:926=0:927=0:928=0:929=0:930=0:931=0:932=0:933=0:934=0:935=0:936=0:937=0:938=0:939=0:940=0:941=0:942=0:943=0:944=0:945=0:946=0:947=0:948=0:949=0:950=0:951=0:952=0:953=0:954=0:955=0:956=0:957=0:958=0:959=0:960=0:961=0:962=0:963=0:964=0:965=0:966=0:967=0:968=0:969=0:970=0:971=0:972=0:973=0:974=0:975=0:976=0:977=0:978=0:979=0:980=0:981=0:982=0:983=0:984=0:985=0:986=0:987=0:988=0:989=0:990=0:991=0:992=0:993=0:994=0:995=0:996=0:997=0:998=0:999=0:1000=0:1001=0:1002=0:1003=0:1004=0:1005=0:1006=0:1007=0:1008=0:1009=0:1010=0:1011=0:1012=0:1013=0:1014=0:1015=0:1016=0:1017=0:1018=0:1019=0:1020=0:1021=0:1022=0:1023=0:1024=0:1025=0:1026=0:1027=0:1028=0:1029=0:1030=0:1031=0:1032=0:1033=0:1034=0:1035=0:1036=0:1037=0:1038=0:1039=0:1040=0:1041=0:1042=0:1043=0:1044=0:1045=0:1046=0:1047=0:1048=0:1049=0:1050=0:1051=0:1052=0:1053=0:1054=0:1055=0:1056=0:1057=0:1058=0:1059=0:1060=0:1061=0:1062=0:1063=0:1064=0:1065=0:1066=0:1067=0:1068=0:1069=0:1070=0:1071=0:1072=0:1073=0:1074=0:1075=0:1076=0:1077=0:1078=0:1079=0:1080=0:1081=0:1082=0:1083=0:1084=0:1085=0:1086=0:1087=0:1088=0:1089=0:1090=0:1091=0:1092=0:1093=0:1094=0:1095=0:1096=0:1097=0:1098=0:1099=0:1100=0:1101=0:1102=0:1103=0:1104=0:1105=0:1106=0:1107=0:1108=0:1109=0:1110=0:1111=0:1112=0:1113=0:1114=0:1115=0:1116=0:1117=0:1118=0:1119=0:1120=0:1121=0:1122=0:1123=0:1124=0:1125=0:1126=0:1127=0:1128=0:1129=0:1130=0:1131=0:1132=0:1133=0:1134=0:1135=0:1136=0:1137=0:1138=0:1139=0:1140=0:1141=0:1142=0:1143=0:1144=0:1145=0:1146=0:1147=0:1148=0:1149=0:1150=0:1151=0:1152=0:1153=0:1154=0:1155=0:1156=0:1157=0:1158=0:1159=0:1160=0:1161=0:1162=0:1163=0:1164=0:1165=0:1166=0:1167=0:1168=0:1169=0:1170=0:1171=0:1172=0:1173=0:1174=0:1175=0:1176=0:1177=0:1178=0:1179=0:1180=0:1181=0:1182=0:1183=0:1184=0:1185=0:1186=0:1187=0:1188=0:1189=0:1190=0:1191=0:1192=0:1193=0:1194=0:1195=0:1196=0:1197=0:1198=0:1199=0:1200=0:1201=0:1202=0:1203=0:1204=0:1205=0:1206=0:1207=0:1208=0:1209=0:1210=0:1211=0:1212=0:1213=0:1214=0:1215=0:1216=0:1217=0:1218=0:1219=0:1220=0:1221=0:1222=0:1223=0:1224=0:1225=0:1226=0:1227=0:1228=0:1229=0:1230=0:1231=0:1232=0:1233=0:1234=0:1235=0:1236=0:1237=0:1238=0:1239=0:1240=0:1241=0:1242=0:1243=0:1244=0:1245=0:1246=0:1247=0:1248=0:1249=0:1250=0:1251=0:1252=0:1253=0:1254=0:1255=0:1256=0:1257=0:1258=0:1259=0:1260=0:1261=0:1262=0:1263=0:1264=0:1265=0:1266=0:1267=0:1268=0:1269=0:1270=0:1271=0:1272=0:1273=0:1274=0:1275=0:1276=0:1277=0:1278=0:1279=0:1280=0:1281=0:1282=0:1283=0:1284=0:1285=0:1286=0:1287=0:1288=0:1289=0:1290=0:1291=0:1292=0:1293=0:1294=0:1295=0:1296=0:1297=0:1298=0:1299=0:1300=0:1301=0:1302=0:1303=0:1304=0:1305=0:1306=0:1307=0:1308=0:1309=0:1310=0:1311=0:1312=0:1313=0:1314=0:1315=0:1316=0:1317=0:1318=0:1319=0:1320=0:1321=0:1322=0:1323=0:1324=0:1325=0:1326=0:1327=0:1328=0:1329=0:1330=0:1331=0:1332=0:1333=0:1334=0:1335=0:1336=0:1337=0:1338=0:1339=0:1340=0:1341=0:1342=0:1343=0:1344=0:1345=0:1346=0:1347=0:1348=0:1349=0:1350=0:1351=0:1352=0:1353=0:1354=0:1355=0:1356=0:1357=0:1358=0:1359=0:1360=0:1361=0:1362=0:1363=0:1364=0:1365=0:1366=0:1367=0:1368=0:1369=0:1370=0:1371=0:1372=0:1373=0:1374=0:1375=0:1376=0:1377=0:1378=0:1379=0:1380=0:1381=0:1382=0:1383=0:1384=0:1385=0:1386=0:1387=0:1388=0:1389=0:1390=0:1391=0:1392=0:1393=0:1394=0:1395=0:1396=0:1397=0:1398=0:1399=0:1400=0:1401=0:1402=0:1403=0:1404=0:1405=0:1406=0:1407=0:1408=0:1409=0:1410=0:1411=0:1412=0:1413=0:1414=0:1415=0:1416=0:1417=0:1418=0:1419=0:1420=0:1421=0:1422=0:1423=0:1424=0:1425=0:1426=0:1427=0:1428=0:1429=0:1430=0:1431=0:1432=0:1433=0:1434=0:1435=0:1436=0:1437=0:1438=0:1439=0:1440=0:1441=0:1442=0:1443=0:1444=0:1445=0:1446=0:1447=0:1448=0:1449=0:1450=0:1451=0:1452=0:1453=0:1454=0:1455=0:1456=0:1457=0:1458=0:1459=0:1460=0:1461=0:1462=0:1463=0:1464=0:1465=0:1466=0:1467=0:1468=0:1469=0:1470=0:1471=0:1472=0:1473=0:1474=0:1475=0:1476=0:1477=0:1478=0:1479=0:1480=0:1481=0:1482=0:1483=0:1484=0:1485=0:1486=0:1487=0:1488=0:1489=0:1490=0:1491=0:1492=0:1493=0:1494=0:1495=0:1496=0:1497=0:1498=0:1499=0:1500=0:1501=0:1502=0:1503=0:1504=0:1505=0:1506=0:1507=0:1508=0:1509=0:1510=0:1511=0:1512=0:1513=0:1514=0:1515=0:1516=0:1517=0:1518=0:1519=0:1520=0:1521=0:1522=0:1523=0:1524=0:1525=0:1526=0:1527=0:1528=0:1529=0:1530=0:1531=0:1532=0:1533=0:1534=0:1535=0:1536=0:1537=0:1538=0:1539=0:1540=0:1541=0:1542=0:1543=0:1544=0:1545=0:1546=0:1547=0:1548=0:1549=0:1550=0:1551=0:1552=0:1553=0:1554=0:1555=0:1556=0:1557=0:1558=0:1559=0:1560=0:1561=0:1562=0:1563=0:1564=0:1565=0:1566=0:1567=0:1568=0:1569=0:1570=0:1571=0:1572=0:1573=0:1574=0:1575=0:1576=0:1577=0:1578=0:1579=0:1580=0:1581=0:1582=0:1583=0:158
```


GO GO ヒロシ!

AKI

●STORY

宝を探しにきた『ヒロシ探険隊』は、隊長であるヒロシ（あなた）を除いて、地底かいじゅう『カジラ』にやられてしまった。

そして、ヒロシは、宝箱を発見するために、伝説の金貨を集め、キーをカジラから奪わなければならない。

●PLAY

テン・キーの⑧②④⑥でヒロシを動かして、ツルハシを取ってください。すると、金貨や不発弾が現われます。そして、金貨を8枚集めると、大地がイカリ、壁が破れ、宝箱のところに行けるようになります。

また、カジラをうまく誘導して、不発弾に当ててやっつけてください。7回、カジラをやっつけると、キーが現われ、それを取って宝箱のところに行くと、面クリアです。

なお、ヒロシが不発弾に当たったり、カジラにつかまったり、タイムが0になったりすると1人死に、3人死ぬとゲーム・オーバーです。また、1面では、カジラは1匹で、2面では2匹、3面で3匹で、4面でもともにもどります。残りの時間は、ボーナスとして得点されます。



●改造へのアドバイス

簡単だと思う人は、620行のLの値や、630行のDの値を変えると、壁が破れる条件や、キーの現われる条件が変わります。また、320行のFOR~NEXT文を取ると、ヒロシの動きが遅くなります。他にもいろいろありますが、見ればわかると思います。

●P. S.

テン・キーでは動かしにくいと思う人は、ジョイスティックを使用してください（330行の0を1かRにする）。

CHECKER FLAG

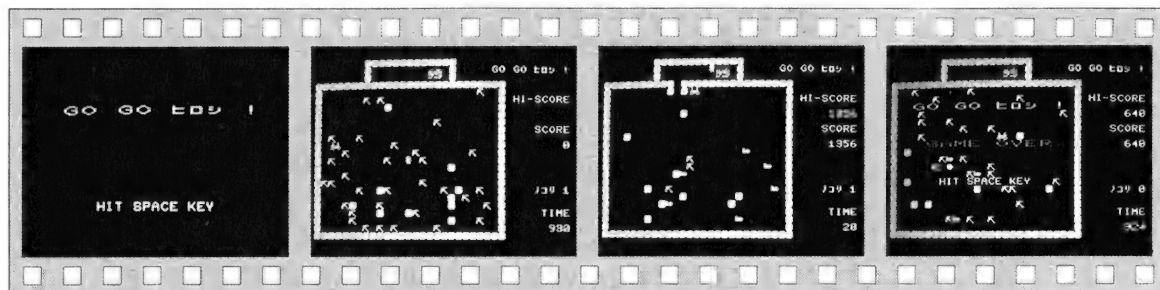
編：ひゃ～影さん、すごい点ですね。

影：こんなゲームは楽勝ですよ。

編：それにしても変だな（LISTを見ても）。アッ！320行がFOR A=1 TO 4 になってる。

影：バーレーターカー。

Dr.D：影君も少しはできるようになったな。



〈写真1〉タイトル画面。
行け、行け！ヒロシ

〈写真2〉ツルハシを取っ
て金貨と不発弾を出せ

〈写真3〉やった！金庫ま
での入口が開いたぞ！

〈写真4〉ゲーム・オーバ
ー画面

ボム

BOMB

アタック

ATTACK

杉田 哲也

●STORY

地球から、はるか離れたディリア星では、レッセル国と、ロークストイ国との勢力争いがはげしかった。

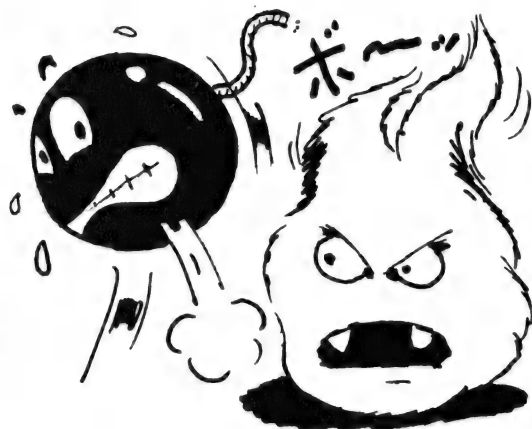
そして、ついに、2か月前、戦争が起きてしまったのだった。まだ、戦闘機や核兵器のないこの星では、武器となるのは、昔から開発されてきた戦闘用ロボットであった。

レッセル国側の主力ロボットは、爆弾型で、動けば導火線が伸びていくという、変わったタイプである。停止していると、この爆弾の導火線はどんどん短くなっていき、ついに爆発するのだった。

これを使って、ロークストイの主要ビルを破壊しようというのが、このロボットには、いくつかの欠点がある。一つは、火気に触れると、そのまま爆発してしまうのだ。その他には、爆発力が弱いということもある。そこで、このロボットをビルの各階の火薬庫で爆発することにした。

●How to Play

プログラムを入力し、RUNしてみてください。タイトルが消えると、ゲーム・スタートのスタンバイ状



態となりますので、表示されているとおりに□キーを押してください。すぐに、画面に表示されます。爆弾は左下に現われます。右下には、敵の対爆弾用ロボット「FIRE」が表示され、右上には赤マルが表示されます。ここが火薬庫なのですが、残念なことに、ここにすぐ入ることはできません。

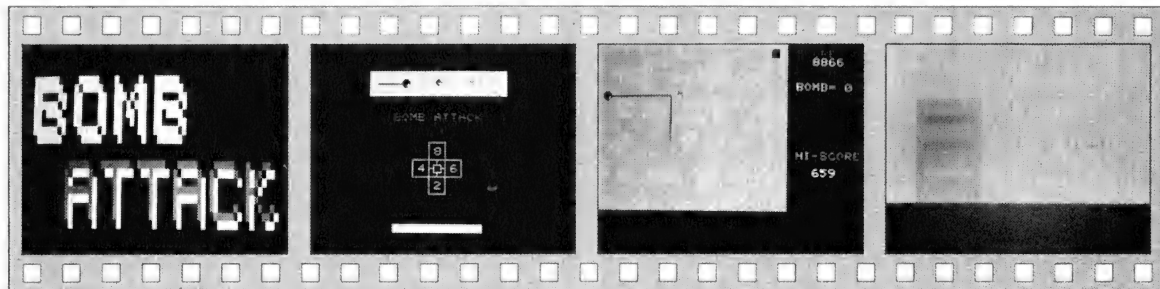
ここに入るためには、左上にいるロボットを5回破壊してください。体当たりすればいいのです。このロボットは、各階においてタイプがちがいが、合計3タイプあります。これらは、すべて性質がちがうのですが、得点はどれも同じです。

FIREの動きは、わざと正確にしてあります。その正確さを利用して、導火線で行く手をふさいでください。導火線は、コーティングされているため、火気はとおしません。1面クリアごとに爆弾が一つ増えます。

●キー・ロボット

敵……BUGROID (バグロイド)

動きは最も簡単で、壁に当たると進行方向を変える。直進型



〈写真1〉タイトル画面。
点滅します

〈写真2〉上にキャラが表示され、□キーで始め

〈写真3〉導火線のついた爆弾型ロボットを操作!

〈写真4〉面クリアすると、
できます

★影さんの本名は何というんですか? 三太郎、ごんざえ門、段十郎、このどれかでしょう。(徳島市・とけちゃんWMユーザーズ:クラブ)……【影:さて、私は誰でしょう。ブー! おいしい。私は、影の何ものでもない。】

●……PAGRY (パグリー)

壁に当たると、左右の向きを変える。上下にはランダムに進む。ジグザグ型

●……AMEBAN (アメーバン)

こいつはおそろしい。FIREに近づいて行く習性があるので、ヘタに追跡すると、FIREにつかまってしまう。ジグザグ型

*注…これらのロボットは、すべて、導火線に接触すると、それを縮めるという能力を持っていますが、その他は動き回るだけです。

●P. S.

FIREの動きですが、これは、7面目から少し変わります。どういうことかは、やってみてのお楽しみです。

CHECKER FLAG

Dr.D: 導火線が伸びるとは、おもしろいぞ。

編: X1は、ユーザー定義文字があるので、

キャラクタに凝ってもスピードが遅くならないから、ゲームも作りやすいですね。

Dr.D: 敵に性格をつけているのがよい。ただもう少し、種類を多くしてほしかったところじゃな。プログラムについては、別に問題はないが、字と字の間をあけたほうが見やすいぞー。

評…かわいい〜(一同)



by NO SIDE

BOMB ATTACKのプログラム・リスト

```
10 INIT:CLIP(DEFINT)=1:Z=1:K=0:G=0:SCREEN=0:RANDOMIZE
20 CLS:CLIP OFF:HD TH0: SOUND7,43:CGEN1:GOSUB730
30 IF
40 IF
50 IF
60 IF
70 IF
80 IF
90 IF
100 IF
110 IF
120 IF
130 IF
140 IF
150 IF
160 IF
170 IF
180 IF
190 IF
200 IF
210 IF
220 IF
230 IF
240 IF
250 IF
260 IF
270 IF
280 IF
290 IF
300 IF
310 IF
320 IF
330 IF
340 IF
350 IF
360 IF
370 IF
380 IF
390 IF
400 IF
410 IF
420 IF
430 IF
440 IF
450 IF
460 IF
470 IF
480 IF
490 IF
500 IF
510 IF
520 IF
530 IF
540 IF
550 IF
560 IF
570 IF
580 IF
590 IF
600 IF
610 IF
620 IF
630 IF
640 IF
650 IF
660 IF
670 IF
680 IF
690 IF
700 IF
710 IF
720 IF
730 IF
740 IF
750 IF
760 IF
770 IF
780 IF
790 IF
800 IF
810 IF
820 IF
830 IF
840 IF
850 IF
860 IF
870 IF
880 IF
890 IF
900 IF
910 IF
920 IF
930 IF
940 IF
950 IF
960 IF
970 IF
980 IF
990 IF
```

★影: これ、げっぷでいいですか。店員: どうぞ、どうぞ。影: では、ゲップ(の音) 店員: …。(岐阜県高山市・高垣弘弘13才)……[つく美: やだー。きたない。影: ゲップ(の音)は、私のあいさつなんだ。ゲゲフー。]

[illegible][illegible]

ダルマ

DARUMA

アタック

Attack

ねづmkII



STORY

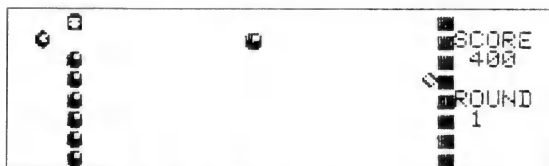
日本ブームが世界に広まって久しい。中でも「ダルマ落とし」の人気は異常に盛り上がり、オリンピック正式種目に加えられるほどだった。

そんなある日、東京タワー跡にそびえたつ「ダルマタワー」にオハジキ星人が攻めてきた。世界チャンプのMr. GONは、タワーのブロックを飛ばしてむかえ撃つのがだった。

あそびかた

右から、オハジキ星人が飛んできます。[A]、[Z]キーでMr. GONを上下に動かし、スペース・キーでブロックを飛ばしてやっつけてください。レベル+2の敵をやっつけると、面クリアです。レベルはクリアすることによってアップし、一定の数になるとともにどります。

クリアするごとに、ラウンド×100のボーナスがもらえます。ブロックを使いきるか、星人が一番下のブロックのところまでくると、GAME OVERです。



《写真1》ダルマ落としの要領で、スコーン!!

```

10 KEY0:"W,32:8"+CHR$(13)+"G,20"
+CHR$(13):END
20 GOSUB 600
30 GOSUB 500:REM SCREEN
40 REM MAIN
50 EX=24:EY=INT(RND(1)*7)+1
60 K=INKEY$(0):IF K#="" GOTO 11
70 IF K#="" GOTO 190
80 LOCATE 0,Y:PRINT " ";
90 Y=Y-(K#="a")*(Y-DY+1)+(K#="z")
*(Y-7)
100 LOCATE 0,Y:PRINT CHR$(&HE0);
110 ON INT(RND(1)*3) GOTO 60,130
120 M1=INT(RND(1)*8)
130 LOCATE EX,EY:PRINT " ";
140 EX=EX+MX(M1):EY=EY+MY(M1)
150 EX=EX-(EX=2)+(EX=25):EY=EY-(
EY=1)+(EY=8)
160 LOCATE EX,EY:PRINT CHR$(&HE2)
+(MX=1):
170 IF (EX=3)*(EY=DY) THEN 440
180 GOTO 60
190 REM HIT
200 SOUND 100,8:LOCATE 2,Y:PRINT
":X=3:C=0
210 IF (EX=EY)*(Y=EY) GOTO 260
220 LOCATE EX,Y:PRINT " ";
230 X=X+1:IF X=25 GOTO 310
240 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&HE4);
250 GOTO 210
260 FOR I=0 TO 10
270 LOCATE EX,EY:PRINT CHR$(&HE5)
+":LOCATE EX,EY:PRINT " ";
280 SOUND 500,4:NEXT I
290 E=-1:G=0+100:C=1
300 LOCATE 26,2:PRINT $
310 LOCATE 2,Y:DY:PRINT $
320 DY=DY+1:IF DY=7 GOTO 440
330 LOCATE 2,DY:PRINT CHR$(&HE3)
+":SOUND 100,2
340 FOR I=DY+1 TO Y:SOUND 200,2:
LOCATE 2,I:PRINT CHR$(&HE4):NEX
T
350 IF E=0 THEN 370
360 ON C+1 GOTO 60,50
370 REM CLEAR
380 LOCATE 5,3:PRINT "ROUND ":R:
CLEAR " ":
390 LOCATE 5,5:PRINT "BONUS ":R*
100:$=R*100:R=R+1
400 C=L+1:IF L=4 THEN L=7,72:SOU
ND 300,8
410 SOUND 543,92:SOUND 457,72:SO
UND 300,8
420 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
430 GOSUB 540:GOTO 60
440 REM GAME OVER
450 FOR I=0 TO 5:FLD 255:FLD 0
460 SOUND 500,10:NEXT I
470 LOCATE 5,3:PRINT "GAME OVER
480 IF S>H THEN H=S:LOCATE 5,5:P
RINT "YOU GOT HI-SC!"
490 LOCATE 5,7:PRINT "HIT RET KE
Y:"
500 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN S
OUND 500,10:GOTO 30ELSE 500
510 REM SCREEN
520 S=0:L=1:R=1
530 REM SCREEN 2
540 E=L+2:DY=0:Y=1:CLS
550 FOR I=0 TO 7:LOCATE 25,I:PRI
NT "I":NEXT I
560 LOCATE 25,1:PRINT "SCORE"
570 LOCATE 25,2:PRINT $
580 LOCATE 25,4:PRINT "ROUND"
590 LOCATE 25,5:PRINT R
600 LOCATE 2,0:PRINT CHR$(&HE3)
610 FOR I=1 TO 7:LOCATE 2,I:PRIN
T CHR$(&HE4):SOUND I*50,10:NEXT
I
620 LOCATE 0,1:PRINT CHR$(&HE0)
630 FOR I=0 TO 20:SOUND 300,4:SO
UND 500,2:NEXT I:RETURN
640 END
650 REM DEMO
660 H=0:POKE&H89,1:CLS:PRINT
670 PRINT "          T T
680 PRINT "  |  |  |  |  |  |
690 PRINT "  |  |  |  |  |  |
700 PRINT "  |  |  |  |  |  |
710 PRINT "      Attack"
720 PRINT TAB(14):"By Nezu-mk2"
730 DEFINT X,Y,M,S:DIM MX(7),MY(
7)
740 FOR I=&H2000 TO &H2023:READ
A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
750 FOR I=0 TO 7:READ MX(I),MY(I)
:NEXT I
760 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN S
OUND 50,8:RETURN ELSE GOTO 760
770 DATA 30,7E,F7,E3,6A,3C
780 DATA 18,2C,46,62,34,100
790 DATA 10,34,60,45,20,100
800 DATA 70,35,60,30,20,70
810 DATA 70,35,60,30,20,70
820 DATA 94,70,3E,7F,94,00
830 DATA 0,-1,1,-1,1,0
840 DATA 1,1,0,1,-1,1
850 DATA -1,0,-1,-1
860 REM S&0.1.6 Sekiya's

```


PC-8201用

修ちゃんあやうし パートII

CG. BGM



ゲームのやりかた

あなたは修ちゃん、ぐるぐると回りながら修ちゃんを追ってくるのは、ハイパー・スライムです。こいつをさけて旗を取り、出口に向かってください。移動はカーソル・キーです。**[SHIFT]**キーで進行方向にビームを発射して、カベを消すことができます。旗は全部で10本です。

かくしキャラクタとして、パワー・ターゲット「P.」があります。ある条件になるとでてきて、ハイパー・スライムの動きが少し止まる、のろくなるなどの利点があります。自分も1人増えます。スライムの動きが速い面では、とてもやりやすくなりますよ。

ビームでカベをこわしてばかりいると、スライムの動きが速くなることがあります。スライムにつかまったところへは、カベがセットされますので気をつけてください。

プログラムについて

マシン語使用で、高速表示が可能になっています(内部ルーチン使用)。入力には、注意してください。グラフィック・キャラクタは、英数字とカナ文字で出力してあります。ふつうに、そのまま入力してください。ただし、小文字と“@”は、グラフィック・キーと同時に押して入れてください。



《写真1》動きの速いピープ・ホール・ゲームです



《写真2》旗を目の前にして、スライムにやられそう!!

ラジオの製作 4月号のパソコン周辺機器コーナーより

プリンタ・ディスプレイ ・ユニットの製作

パソコンにプリンタを接続ためのプリンタポートは、プリンタのためだけにあるものではありません。このプリンタポートを利用することでとてもおもしろいことができるのです。

ラジオの製作4月号では、パソコンのプリンタポートからの出力をもらって、簡単に数字や英字(A~F)が表示できる“プリンタ・ディスプレイ・ユニット”を紹介します。

この“ディスプレイ・ユニット”を利用すれば、

計算結果をレジスタのように表示させたり、デジタル時計に変身させたりといろいろな用途で使えます。センサと組合わせれば人数カウンタも作れます。



たとえば1234と表示させたいのならLPRINT 1234でOKです。キミも一台作ってみませんか?

ラジオの製作4月号(3月8日発売)

定価630円で好評発売中

修ちゃんあやうしパートIIのプログラム・リスト

[illegible][illegible]

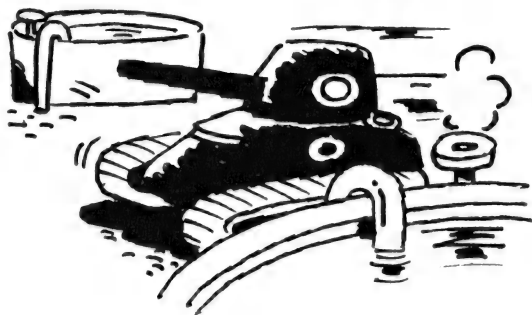
FX-702P用

タンク

タンク

TANK TANK

杉浦 壽昭



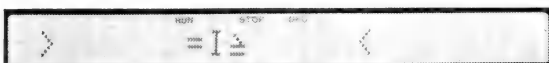
STORY

ここは、戦いの最前線。知らぬ間にあなたは敵隊のどまん中になってしまいました。とにかく、敵をやっつけてください。

HOW TO PLAY

[F1] [0] でデモが始まります。デモが終わったら、すきなキーを押してください。GAMEが始まります([F1] [1] でも始まります)。

自分の戦車は、“≤”と“≥”です。[4]、[6]で左右に進みます。[V]で向いている方向にミサイルを撃ち、[X]で反対方向にシールドがでます。ミサイルを使って敵の砲台をこわし、シールドで敵のミサイルをふせいでください。燃料がなくなったとき敵の砲台を10個以上壊していれば、1面クリアです。なお、敵のミサイルと自分のミサイルでは、必ずこちらが負けます。



〈写真1〉シールドで、敵のタマをふせぎます

★

★

TANK TANKのプログラム・リスト

VAR: 26 PRG: 1690	;U=U-2
P0: 253 STEPS	100 PRT CSR C;" ";;
1 PRT ">::TANK+T	C=C+D:PRT CSR C
ANK:;";WAIT 5;	;=";
Z\$="≤"	110 IF F=1:IF C=X-6
2 X=17:GSB #2:GSB	;GSB 4000:GOTO
9	4100
3 GSB #3:X=X-1:GS	120 IF C=X:GSB 5000
B #2:GSB 9:PRT	130 IF A=0 THEN 200
CSR X-1;" ";;GS	140 IF C=A THEN 450
B 9	0
4 PRT CSR X-1;" "	150 PRT CSR A;" ";;
;CSR X-2;"X";;G	A=A+B:IF A=C TH
SB 9:PRT CSR X-	EN 4500
Z;" ";;IF X#4 T	170 IF A=0:GSB 6000
HEN 3	:PRT CSR 0;">;
5 FOR T=1 TO 3:PR	:GOTO 200
T CSR T;" ";;GS	180 IF A=15:GSB 600
B 9:PRT CSR T;"	0:PRT CSR 15;"(
" ";;NEXT T	" ";;GOTO 200
6 FOR I=1 TO 5:PR	190 PRT CSR A;" ";;
T CSR 4;"X";CSR	200 IF U#0 THEN 300
4;">;CSR 4;">	210 GOTO 40
" ";;NEXT I	300 IF 0<10 THEN 40
7 FOR I=1 TO 10:P	0
RT CSR 0;"PUSH	310 GSB 3000:PRT "G
ANY KEY!!;"IF K	000!! BOUNS";R*
EY;" " THEN #1	100:S=S+R*100
8 NEXT I:GOTO 1	320 FOR I=1 TO 50:N
9 FOR I=1 TO 20:H	EXT I:GOTO 10
EXT I:RET	400 GSB 3000:PRT "G
	AME OVER";YOU
	ARE SCORE";S:EN
	D
P1: 822 STEPS	3000 PRT "":RET
5 R=0:S=0:WAIT 40	4000 PRT CSR C;">;C
10 R=R+1:PRT R;"ME	SR C;">;CSR C;
N READY"	"0";CSR C;" ";;
20 PRT CSR 0;">;C	RET
SR 15;"<;CSR 5	4100 S=S+5:GSB 9000:
; "START";	GOTO 130
30 X=7:Z\$="≤":U=22	4500 GSB 4000:A=0:G0
0-R#20:A=0:0:0:	TO 200
F=0:0:0:PRT CSR	5000 C=X:GSB 4000:X=
5;" "	C:GSB 9000:U=U-
35 GSB 9000:GSB #2	50:GSB #2:RET
:6=-1	6000 P=C:C=A:GSB 400
40 IF F=1:PRT CSR	0:C=P:S=S+10:A=
X+6;" ";;F=0	0:0=0+1:RET
50 IF KEY="4":IF X	9000 C=INT (RAN#*2)+
>2:GSB #3:X=X-1	1:D=1:IF C=2:C=
Z\$="≤":GSB #2:	14:D=-1
6=-1:U=U-1	9010 RET
60 IF KEY="6":IF X	
<13:GSB #3:X=X+	
1:Z\$="≥":GSB #2	
:6=1:U=U-1	
70 IF KEY="V":IF A	
=0:A=X+6:B=6:U=	
U-10	
80 IF C=X:GSB 5000	
90 IF KEY="X":F=1:	
PRT CSR X-6;"1"	
	P2: 12 STEPS
	10 PRT CSR X;Z";R
	ET
	P3: 13 STEPS
	10 PRT CSR X;" ";;
	RET

〈第1表〉スコアとエネルギーの表

自 分 (右向≥)	[6]→	燃料—1
(左向≤)	←[4]	
敵の砲台 <		破壊すればスコア+10
>		
自 分 の		
ミサイル —	[V]	燃料—10
シールド I	[X]	燃料—2
敵のミサイル =		シールドでふせくスコア+5
		自分に命中 燃料—50

PB-100用

オンボロ船

小川 建一

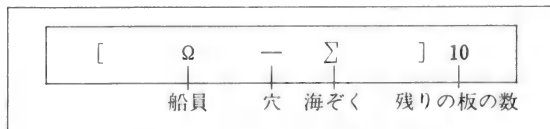


遊びかた

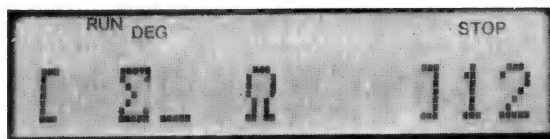
あなたは、オンボロな船の中にいます。船員を、海ぞくにつかまらなように動かしてください。この船はオンボロなので、船にすぐ穴があいてしまいます。ほうっておくと船がしずんでしまうので、穴のところへいって板をはってください。穴を直すと、10点もらえます。

また、海ぞくを穴に落とすと1点もらえて、板がふえます。板がなくなるか、船がしずむか、海ぞくに3人つかまるとゲーム・オーバーです。

キー操作は、[4]と[6]で船員を左右に[Z]で穴をうめま



《第1図》画面の説明



《写真1》海ぞくを上手に穴にさそいこよう

★ゲームで敵のミサイルにあたらぬ方法…ぶつかる前に「バリア！」とリセットを押す。(茨城県那珂郡・吉沢博士 曰才)……【影：へーえ。編：(あつまねするぞ!)。影：チロツ。編：ドキッ。影：やーめた。編：ホッ。】

オンボロ船のプログラム・リスト

```

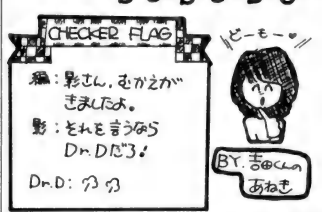
P0      C:"Q":CSR 6:"Σ
10 PRINT "ONBORO B
   UNE", "HI":W,"by
   "":S=0:A=0:B=
   10
20 C=5:F=0:G=INT (
   RAN#*2:E=INT (R
   AN#*8+1:IF G=0:
   G=8
50 F=F+1:IF F=8 TH
   EN 250
60 IF C>6:H=-1:GOT
   O 80
70 H=1
80 I=INT (RAN#*3-1
   :IF I=H THEN 80
90 G=G+1:IF KEY="4
   ":C=C-1:IF C<1:
   C=8
100 IF KEY="6":C=C+
   1:IF C>8:C=1
110 IF KEY="2":IF C
   =E:S=S+10:B=B-1
   :F=0:E=INT (RAN
   #*8+1
120 PRINT :PRINT "[
   ":CSR E:":_":CSR
   C:"Q":CSR 6:"Σ
   ":CSR 9:B:CSR 9
   :"]":
130 IF B<1 THEN 310
140 IF C=6 THEN 300
150 IF G=E THEN 200
160 GOTO 50
200 S=S+1:B=B+1:FOR
   J=0 TO 3:PRINT
   CSR 6:"Σ":FOR
   N=0 TO 9
210 NEXT N:PRINT CS
   R 6:"_":FOR N=
   0 TO 9:NEXT N:N
   EXT J:GOTO 20
250 PRINT CSR 1:"■■
   ■■■■■":GOTO 31
   0
300 PRINT CSR C:"x"
   :A=A+1:IF A<3 T
   HEN 20
310 PRINT :PRINT "E
   ND ":"S:IF S>W:
   W=S:INPUT "NAME
   ", $
320 PRINT "Replay [
   EXE]":GOTO 10
  
```



by 神奈川県川崎市・山下勝己
 評：実はこの手のO.Fが多い
 んですよ。ホント！(編)

M5用 (BASIC-G)

ひーぽー
 ひーぽー
 10 PLAY "S4 BGBGBG"
 20 PLAY "S2 BGBGBG
 B-G-B-G-B-G-"



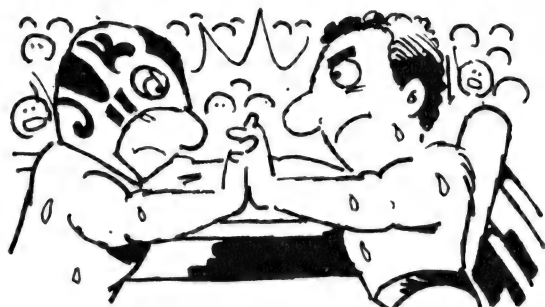
by 栃木県宇都宮市・吉田くんのあねま
 評：まあ、かわいいU.F.P. (つぐ美)
 まあ、かわいいじゅん子ちゃん (影)

PB-100+RAMパック用

プロレス

PRO-RES

高野 昌彦



2次元プロレス・ゲームです。

使用法

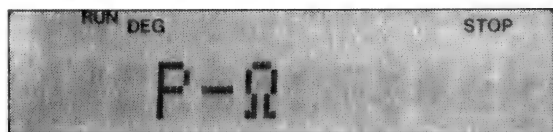
[S0]でスタートです。“lev?”と聞いてくるので、1~10の数を入力してください。1が弱く、10が強くなっています。第1表のキー操作にしたがい、“Ω”“A”（チカチカ変わる）を操ってください。勝負は3本勝負で2ラウンド先取したほうの勝ちです。

上の角度表示は、自分が攻撃しているときは“DEG”、攻撃されているときは“RAD”です。また、相手のスタミナがなくなると“GRA”になります。

コツ：ワザは続けてかけること、ワザをかけられたら逃げてスタミナを回復させること、そして、小ワザをうまくつかうことです。



〈写真1〉あつ！敵の凶器攻撃をくらってしまった



〈写真2〉ようし、16文キックだ。ロープにとばせ！！

PRO-RES のプログラム・リスト

<p>P8</p> <p>5 VAC</p> <p>10 PRINT "PRO-RES"</p> <p>11 INPUT "lev?",</p> <p>12 GOSUB #6</p> <p>20 GOSUB #5:PRINT</p> <p>CSR X:"Q":CSR Y</p> <p>:"Y":</p> <p>25 IF KEY="1":IF Y</p> <p>22:Y=Y-1</p> <p>30 IF KEY="3":IF Y</p> <p>29:Y=Y+1</p> <p>35 E=SGN ((Y-X+1)*</p> <p>(RAM#5-1-B)):I</p> <p>F ABS (X+E-5.5)</p> <p>44:X=X+E</p> <p>40 IF T(0):MODE 6:I</p> <p>F KEY="6":IF B=</p> <p>1:GOSUB #2</p> <p>45 GOSUB #5:PRINT</p> <p>CSR X:"A":CSR Y</p> <p>:"Q":</p> <p>50 K=KEY:IF S<-3*</p> <p>M:IF B=0:GOSUB</p> <p>#2</p> <p>55 D=ABS (X-Y):IF</p> <p>K&=1:IF K&=3</p> <p>*IF RAM#4:IF</p> <p>D&2 THEN 75</p> <p>60 IF D(2):IF RAM#</p> <p>(B+4+0):M THEN</p> <p>90</p> <p>65 IF K&=1:IF K&</p> <p>45:IF RAM#5<</p> <p>B+4:IF D(2) THEN</p> <p>75</p> <p>67 IF S(1):S=S+2</p> <p>70 IF T(5):T=T+2</p> <p>72 B=S:GOTO 20</p> <p>75 A=VAL(K):T=T-A</p> <p>*4-B:S=S+4-A:B=</p> <p>1:IF X&Y:A=A+5</p> <p>80 GOSUB #1:PRINT</p> <p>CSR R:"...":G</p> <p>OSUB #3:GOTO 20</p> <p>90 A=INT (RAM#5+1</p> <p>):S=S-A+4:T=T+4</p> <p>-A:B=0:IF X&Y:A</p> <p>=A+5</p> <p>95 GOSUB #1:PRINT</p> <p>CSR R:"APPOT":G</p> <p>OSUB #3:GOTO 20</p> <p>P1</p> <p>10 C=X(B):MODE 5-B</p> <p>:R=0:IF C(6):R=8</p> <p>20 GOSUB #5:GOTO A</p> <p>*30</p> <p>30 PRINT CSR C:"Q-</p> <p>0":GOSUB #4</p> <p>35 PRINT CSR C:"Q"</p> <p>0":RETURN</p> <p>60 FOR I=1 TO 3:PR</p> <p>INT CSR C:"Q":</p>	<p>:GOSUB #3:PRINT</p> <p>CSR C:"Q":</p> <p>65 GOSUB #4:NEXT I</p> <p>:PRINT CSR C:"Q</p> <p>0":RETURN</p> <p>90 FOR I=0 TO 10:P</p> <p>RINT CSR I:"Q"</p> <p>:CSR C:"Q":GOS</p> <p>UB #4:NEXT I</p> <p>95 FOR I=10 TO C+2</p> <p>STEP -1:PRINT</p> <p>CSR I:"Q":GOS</p> <p>UB #4:NEXT I</p> <p>100 PRINT CSR C:"P-</p> <p>Q":GOSUB #3:IF</p> <p>C(8):RETURN</p> <p>105 PRINT CSR C:"Q</p> <p>0":RETURN</p> <p>120 FOR I=C TO 10:P</p> <p>RINT CSR I:"Q"</p> <p>:CSR C:"Q":GOS</p> <p>UB #4:NEXT I</p> <p>125 FOR I=10 TO C+2</p> <p>STEP -1:PRINT</p> <p>CSR I:"Q":GOS</p> <p>UB #4:NEXT I</p> <p>130 PRINT CSR C:"0"</p> <p>Q":GOSUB #4:IF</p> <p>C(8):PRINT CSR</p> <p>C:"0":</p> <p>140 RETURN</p> <p>150 PRINT CSR C:"00</p> <p>":GOSUB #4:PR</p> <p>INT CSR C:"00"</p> <p>:GOSUB #4</p> <p>155 PRINT CSR C:"Q"</p> <p>:GOSUB #4:PR</p> <p>INT CSR C:"Q"</p> <p>:GOSUB #3</p> <p>160 PRINT CSR C:"2"</p> <p>0":IF C(3):RE</p> <p>TURN</p> <p>165 PRINT CSR C:"3"</p> <p>00":RETURN</p> <p>180 FOR I=1 TO 2:PR</p> <p>INT CSR C:"Q"</p> <p>:GOSUB #4:PRI</p> <p>NT CSR C:"Q":</p> <p>190 GOSUB #4:NEXT I</p> <p>:PRINT CSR C:"2"</p> <p>00":RETURN</p> <p>210 FOR I=1 TO 2:PR</p> <p>INT CSR C:"Q"</p> <p>:GOSUB #3:PRI</p> <p>NT CSR C:"Q"</p> <p>220 GOSUB #4:NEXT I</p> <p>:PRINT CSR C:"2"</p> <p>00":RETURN</p> <p>240 FOR I=C TO 10:ST</p> <p>EP -1:PRINT CSR</p> <p>I:"Q":CSR C:"</p> <p>Q":GOSUB #4</p> <p>250 NEXT I:FOR I=0</p>	<p>TO C-1:PRINT CS</p> <p>R I:"Q":GOSUB</p> <p>#4:NEXT I</p> <p>255 IF C(3):RETURN</p> <p>260 PRINT CSR C:"3"</p> <p>00":RETURN</p> <p>270 PRINT CSR C:"2"</p> <p>00":GOSUB #4:</p> <p>PRINT CSR C:"2"</p> <p>00":</p> <p>275 GOSUB #3:GOSUB</p> <p>#3:PRINT CSR C-</p> <p>1:"00":RETURN</p> <p>300 PRINT CSR C:"2"</p> <p>00":GOSUB #4:</p> <p>PRINT CSR C:"2"</p> <p>00":GOSUB #4</p> <p>310 PRINT CSR C:"3"</p> <p>00":GOSUB #3:</p> <p>PRINT CSR C:"0</p> <p>b":RETURN</p> <p>P2</p> <p>10 GOSUB #5:PRINT</p> <p>CSR C:"00":GOS</p> <p>UB #3:PRINT CS</p> <p>R C:"00":</p> <p>35 FOR I=1 TO 3:IF</p> <p>RAM#M)-S(B)/9</p> <p>:S(B)=S(B)+5:RE</p> <p>TURN</p> <p>40 PRINT CSR 0:I:</p> <p>GOSUB #3:NEXT I</p> <p>50 O(B)=O(B)+1:PRI</p> <p>NT:PRINT "YOU"</p> <p>:P:Me:O:D:M=M+</p> <p>B-5</p> <p>60 H=H+(S-T)*20:PR</p> <p>INT "Score":H:1</p> <p>F O(B)<2:GOSUB</p> <p>#6:RETURN</p> <p>70 IF O=2:PRINT "I</p> <p>WIN":END</p> <p>80 PRINT "YOU WIN"</p> <p>:END</p> <p>P3</p> <p>10 FOR J=1 TO 80:H</p> <p>EXT J:RETURN</p> <p>P4</p> <p>10 FOR J=1 TO 15:H</p> <p>EXT J:RETURN</p> <p>P5</p> <p>10 PRINT:PRINT CS</p> <p>R 0:"I":CSR 11:</p> <p>"I":RETURN</p> <p>P6</p> <p>10 X=8:Y=2:S=9:T=</p> <p>S:L=L+1:PRINT "</p> <p>Round":L:RETURN</p>
---	---	---

第1表 技とキー操作の表

KEY:	相手の左にいるとき	相手の右にいるとき
か か り に く い	① ハンチ Ω・○	凶器攻撃 Ω
② コナツ・クラッシュ Ω	キック Ω・P	
③ 16文キック P-Ω	ラリアート Ω・Ω	
	ロープにぶります	ロープにぶります
④ ドロップ・キック ○=Ω	パイル・ドライバー ≥○	
⑤ バック・ブリーカー .○○.	バック・ドロップ .○b	
⑥ フォール。ただし技をかけた直後、相手の	スタミナのなくなったときのみの有効	
	① ← Ω → ③	

スコアは、自分と相手のスタミナの差からだします。よって、勝ってもスコアがマイナスのときがあります。

PC-1245/51用

スパイ・ゲーム



伊理 元博

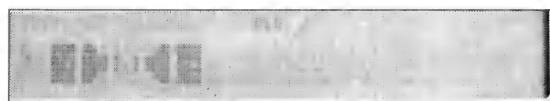


遊びかた

3階建てのビルに侵入し、まず鍵を見つけて金庫室を開け、金庫を盗んで1階の出入口から脱出します。金庫を持っていないと出口が出現せず、出れません。鍵と金庫は各1コずつあり、このビルは一つの階に1本の通路があって、通路をはさんで三つずつ部屋があります。

操作方法

④⑥で左右の部屋を開け、⑧②で前進、後退をします。エレベータが通路の両端にあり、Pで上の階、Eで下の階に行けます。金庫室を見つけると鍵があるかどうか聞いてくるので、YESはY、NOはNで答え



〈写真1〉一つ一つ部屋をのぞくか、カンに頼るか？



〈写真2〉キーがあった!! 金庫室へ急げ

てください。開けると、盗んだことになります。

持ち点は800で、1歩歩くと-10、部屋を開けると-50、弾薬室を見つけると+50、会議室を見つけたら+100、持ち点がなくなると、ゲーム・オーバーです。

エレベータは両端にありますが、どちらのエレベータに乗っても移動した階の手前のエレベータのところにくるようになっています。

PC-1251の人は、CALL4576、CALL4581以外のCALL文を消すか、BEEP1に変更してください。

スパイ・ゲームのプログラム・リスト

```

10:"A" CLEAR:RANDOM:
  DIM Q(1,2),W(1,2),E(
  1,2):F=1:S=800
20:FOR L=1 TO 2:Q=RND
  2-1,RND 3-1=L:W(
  RND 2-1,RND 3-1)=L:
  E(RND 2-1,RND 3-1)
  =L:NEXT L:T=RND 3
24:FOR A=3 TO 4:G=RND
  2-1:H=RND 3-1:ON T
  GOSUB 750,752,753
26:R=RND 3:IF R=T
  THEN 26
27:T=R:NEXT A
29:PAUSE " ":STR$ F:"
  F"
30:GOSUB 500:ON Y+1
  GOSUB 520,530,540:
  CALL 4576:I=VAL
  INKEY$
50:IF I=8 AND Y=2 GOTO
  300
60:IF I=8 AND Y<>2 CALL
  &F40:CALL 4581:Y=Y
  +1:S=S-10
67:IF I=2 AND Y=0 GOTO
  300
68:IF I=2 AND Y<>0 CALL
  &F40:CALL 4581:Y=Y
  -1:S=S-10
70:IF I=4 LET K=0:GOTO
  350
80:IF I=6 LET K=1:GOTO
  350
90:IF S<=0 BEEP 5:WAIT
  100:PRINT "GAME OVE
  R!!":END
100:GOTO 30
200:REM ** SUB **
300:CALL &F40:CALL 458
  1:IF D=1 AND F=1
  THEN 800
302:WAIT 0:PAUSE "UP/D
  W":X=0:Y=0:CALL &F
  7C:IF INKEY$="Y"
  AND F<>1 LET F=F-1:
  PRINT "":GOTO 29
310:IF INKEY$="P" AND F
  <>3 LET F=F+1:PRINT
  "":GOTO 29
315:GOTO 302
350:CALL &F40:CALL 458
  1:S=S-50:ON F GOSUB
  600,610,620
400:WAIT 0:PRINT "":
  GOTO 30
500:POKE &F805,127,127,1
  27,119,127,127,127,6
  2,28,28
510:POKE &F814,28,28,62,
  127,127,127,127,127,
  119,127:RETURN
520:POKE &F80F,0,0,0,0,0
  :RETURN
530:POKE &F80F,28,0,0,0,0
  28:RETURN
540:POKE &F80F,28,20,28,
  20,28:RETURN
600:IF Q(X+K,Y)=3 THEN 6
  50
605:IF Q(X+K,Y)=4 THEN 7
  00
607:3=Q(X+K,Y):Q(X+K,Y)=
  0:ON B+1 GOTO 629,6
  30,640
610:IF W(X+K,Y)=3 THEN 6
  50
617:IF W(X+K,Y)=4 THEN 7
  00
618:B=W(X+K,Y):W(X+K,Y)=
  0:ON B+1 GOTO 629,6
  30,640
620:IF E(X+K,Y)=3 THEN 6
  50
622:IF E(X+K,Y)=4 THEN 7
  00
626:3=E(X+K,Y):E(X+K,Y)=
  0:ON B+1 GOTO 629,6
  30,640
629:PAUSE "AKI SHITSU":
  RETURN
630:PAUSE "DANYAKU SHIT
  S":S=S+50:RETURN
640:PAUSE "KAIGI SHITSU"
  :S=S+100:RETURN
650:BEEP 3:PAUSE "KIN
  KO (*:WAIT 0:PRINT
  " KEY ARU?"
655:IF INKEY$="Y" AND C
  =1 LET D=1:GOTO 400
660:IF INKEY$="N" THEN
  400
670:CALL 4576:GOTO 655
700:C=1:PAUSE "KEY J
  I":RETURN
750:Q(G,H)=A:RETURN
752:W(G,H)=A:RETURN
753:E(G,H)=A:RETURN
800:WAIT 100:PRINT "DAS
  SHUTSU!! BEEP 3:
  PRINT "SCORE=:S:
  WAIT:PRINT "HIT EN
  TER":GOTO 10
900:END
  
```


PC-1500用

モンスター

MONSTER ZONE

ゾーン

皆川 徹



ストーリー

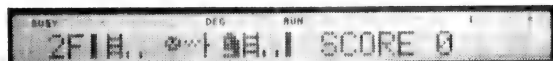
あなたのマンションに、モンスターがとつぜん侵入してきました。そこであなたは、武器も持たずにたち向かうのです。

遊びかた

キー操作は[4][6]で左右、[8]ではしごを登り、[2]で「..」のところから下の階に行きます。[X]で閉まっているドア「ト」を開けて、[Z]で開いているドア「■」を閉めます。ドアを開け閉めするときは、そのドアのとなりにいなければなりません。

モンスターをやっつけるには、ビームをだしているとき(ビームをだす前に動きが止まったとき)にうしろ側から体当たりすればいいのです。閉まっているドアは、ビームをとおしません。また、自分とモンスターが直接ぶつかっても死にません。

ビームに当たると1人死に、3人死ぬとGAME



《写真1》敵のビームはドアでくいとめよう



《写真2》ドアを開けてモンスターに体当たり

OVERです。

★注意 モンスターがだしたビームが、残ってしまうことがあります。音がでていないときはビームはでていないので、気にしないで遊んでください。

MONSTER ZONE のプログラム・リスト

```

1:RANDOM :DIM A$(8,2)*10
2:A$="SEB5F7E7C":B$="7F080000":C$="7F7F7F7F7F7F":D$="6000000060"
5:E$="7F2A2A2A2F":F$="0C1A161A0C":G$="00000000000":H$="7C7E5F5B5E"
7:I$="0408040804":J$="007F7F"
10:FOR A=0TO 2:READ O$:FOR B=1TO 9:C=VAL(MID$(O$,B,1)):ON C+1GOSUB 20,30,40,50:A$(B-1,A)=M$:NEXT B
15:NEXT A:GOTO 70
20:M$=G$:RETURN
30:M$=E$:RETURN
40:M$=B$:RETURN
50:M$=D$:RETURN
70:WAIT 0:BEEP 15,1,20:M=3:S=0
80:CLS:PRINT "M AN ";M:BEEP 3,99,200:K=2:F=0:E=0:N=2:P=8:Q=-1:G=0
90:CLS:PRINT F+1;"F":CURSOR 3:GPRINT J$:CURSOR 13:GPRINT J$:CURSOR 15:PRINT "SCORE";S
95:FOR A=0TO 8:CURSOR A+4:GPRINT A$(A,0):NEXT A:CURSOR 4:GPRINT H$
100:Z$=INKEY$:IF Z$="":GOTO 180
105:CURSOR E+4:GPRINT A$(E,F)
110:ON INT(VAL Z$/2)GOTO 120,130,140,150
115:GOTO 160
120:IF A$(E,F)<>D$GOTO 180
125:F=F-1:GOSUB 400:GOTO 180
130:K=1:E=E-1:<K1:IF A$(E,F)=B$LET E=E+1
135:GOTO 180
140:K=3:E=E+1-<E>7:IF A$(E,F)=B$LET E=E-1
145:GOTO 180
150:IF A$(E,F)<>E$GOTO 180
155:F=F+1:GOSUB 400:GOTO 180
160:IF Z$="Z"AND A$(E+K-2-(E=8))+<E=0>,F)=C$LET A$(E+K-2,F)=B$:CURSOR E+K-2+

```

```

4:GPRINT B$
170:IF Z$="X"AND A$(E+K-2-(E=8))+<E=0>,F)=B$LET A$(E+K-2,F)=C$:CURSOR E+K-2+4:GPRINT C$
180:CURSOR E+4:IF K=1GPRINT A$
185:IF K=3GPRINT H$
190:IF G=1AND E=PLET S=S+10:BEEP 3,10:CURSOR 20:PRINT S:P=8:N=RND 3-1:Q=-1:G=0:GOTO 100
195:IF E=RAND G=1BEEP 3,200,150:GOTO 900
200:IF GGOTO 800
210:IF N=FAND RND S=1GOSUB 750:GOTO 290
215:IF N=FCURSOR P+4:GPRINT A$(P,N)
220:IF A$(P,N)=E$AND RND 3=1LET N=N+1:GOTO 290
225:IF A$(P,N)=D$AND RND 3=1LET N=N-1:GOTO 290
230:P=P+Q:IF P>8LET P=8:Q=-1:GOTO 290
240:IF P<0LET P=0:Q=1
290:IF N=FCURSOR P+4:GPRINT F$
300:GOTO 100
400:G=0:CURSOR 0:PRINT F+1;"F":FOR A=0TO 8:CURSOR A+4:GPRINT A$(A,F):NEXT A:RETURN
750:IF A$(P,N)=B$OR (Q=1AND P=9)OR (Q=-1AND P=-1)LET G=0:RETURN
760:G=1:R=P:RETURN
800:R=R+Q:IF R<0OR R>8LET G=0:GOTO 290
810:IF A$(R,N)=B$LET G=0:GOTO 290
815:CURSOR R+4:GPRINT I$:BEEP 1,20:IF E=RBEEP 3,200,150:GOTO 900
820:GOTO 100
900:M=M-1:IF MPAUSE:GOTO 80
910:WAIT:PRINT "GAME OVER SCORE";S:RESTORE:GOTO 10
930:DATA "010002001","130002013","300000230"

```

PC-2001用

エックス エックス エックス

X X X

育英の熊さん



内 容

あなたは、ジャッキーです。敵のビルの3階に監禁されているシルビアを救いだしてください。

各階にはカンフーの達人がおり、それをやっつけるとつぎの階に進めます。

遊びかた

RUNさせると、まずBEEP音の発生の有無を聞いてきます。①または②を入力してください。そのあとタイトルが表示されて、ゲーム・スタートです。

あなたは左側にいて、キー操作は第1図のとおりです。

相手が攻撃してくるときには、上段の両隅に!!!!がでますので、⑤、⑥でうまくかわしてください。ジャンプ・キックのとき、⑥でうまくかわすと、敵はいっしゅんあ然として動作が止まるので、そのときにパンチやキックの連打ができます。

もっとも、自分が失敗してもやられるので注意してください。

3階にいる敵を倒すと、彼女と会うことができますが、それ以後も敵はつぎつぎと現われるので頑張ってやっつけてください。

相手があるタイミングでうまくやっつけると、BONUSがでます!!

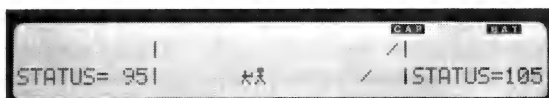
パンチ
 後退 ← ④ ⑤ ⑥ → 前進
 キック
 攻撃をうけとめる (ジャンプ・キック以外)
 ※ただし、相手との間に1マスのスペースが必要です。
 相手のジャンプ・キックをジャンプでかわす。

《第1図》キー操作

《第1表》技とスタミナ

技	スタミナ (STATUS)	得点
パンチ	- 5	+ 10
キック	- 10	+ 20
ジャンプ・キック	- 30	+ 50

(STATUSは、マイナスになるときあり)
 ボーナスのタイミングと関係あります。



《写真1》トリヤー!! パンチ攻撃だ



《写真2》グギッ、敵はさすがに強い。影さんピンチ!!

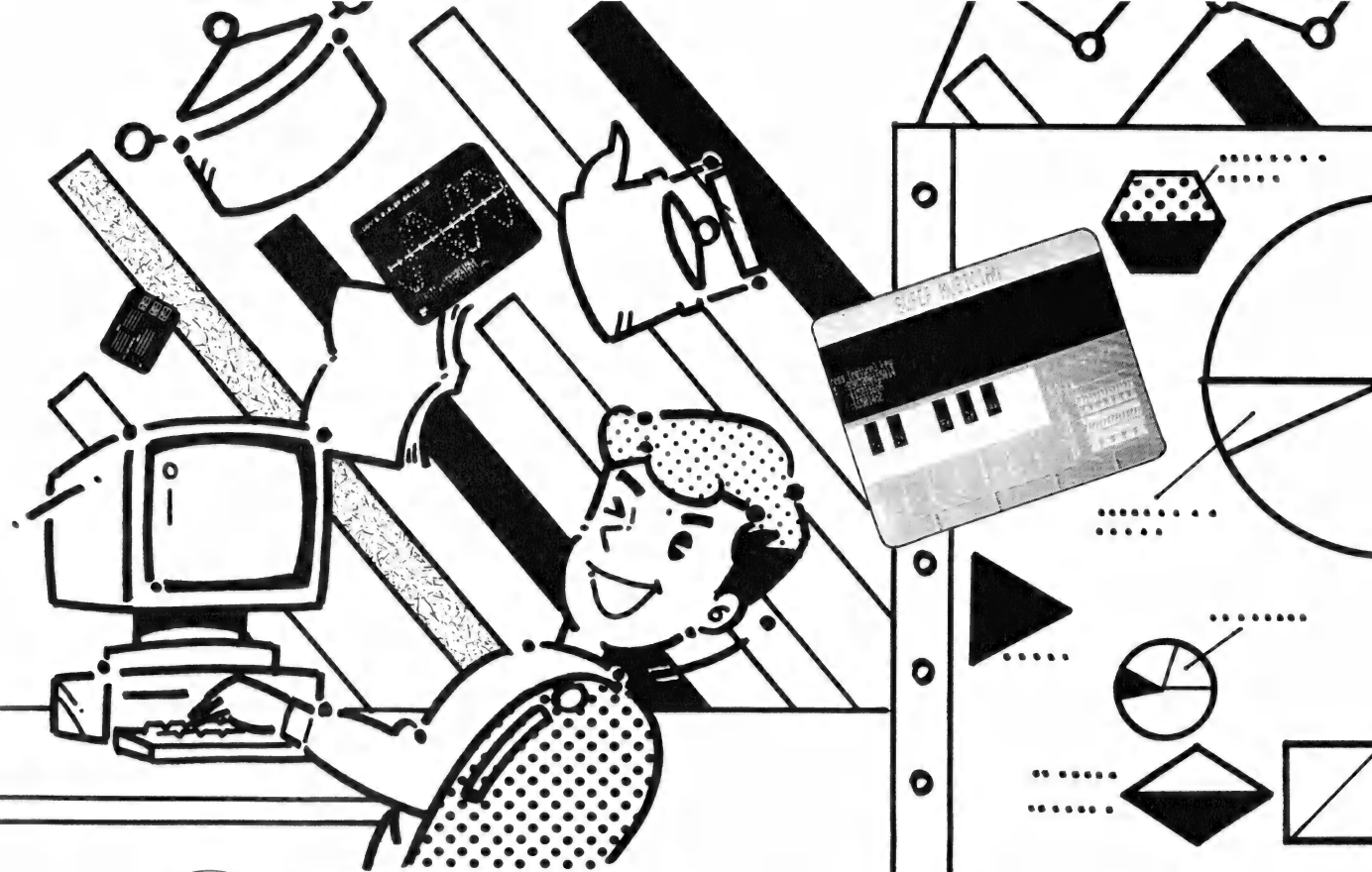


評：失礼な！私はこんなことしてないぞ(影)
 影さんは番茶専門です(編)

by 東京都国立市・高橋博美

★このKEYは「カナ」かな？（群馬県高崎市・四方田彰15才）……【編：KEYは英語でしょ？つぐ美：あら、KEYは「カギ」よ。Dr.D：キーというのは…。影：キーキーうるさいなあ、仕事をせんか！！一同：アゼーン。】

[illegible]



BM
特選

実用プログラムコーナー

本コーナーでは、身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は、あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き、かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また、プログラムはどれも短くてわかりやすく、工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを、キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には、プログラムを実行させるときの注意点や、プログラムの内容、プログラムの改造方法などが紹介されていますから、よく読んでください。

なお、このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用、業務用、家庭内の雑務、パソコンの機能アップなど、なんでもかまいません。作品には、おなじみのデバッグ博士こと

Dr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く、かなりキツいにも関わりますが、プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)をもて原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を400字づつめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。

①使用機種名、②言語、③メモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の

住所、氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

★フロッピー・ディスクによる投稿も可あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

関数と接線

松波 学

内 容

3次以下の関数を描き、任意の点からその関数への接線を書き込みます。また、必要に応じて拡大、縮小ができるプログラムです。

※3次関数を知ったことのない人のためちょっと説明

導関数……グラフ上の各点での接線の傾きの関数

極値……グラフが増加から減少、または減少から増加に変わるときの値。2次関数では、極値が最大値、または最小値となる。1次関数では極値はない。

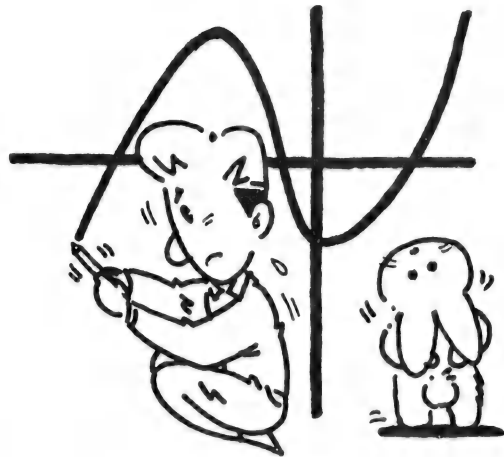
使いかた

まず、自分の書きたい関数の係数を入力します。例えば、 $y=x^3+2x^2+3x+4$ を描きたいなら、1,2,3,4。 $y=2$

CHECKER FLAG

影：これは、ちょっと高度な内容だぞ。私みたいな学力ある人間向きだな。

編：ナニ、言ってんですか。これは、3次以下の関数だったら、どんなグラフでも書けるプログラムですよ。これで関数の成績もグリーンとアップ！



$x+1$ を描きたいなら、0,0,2,1というふうに…。そうすると、導関数と極値を表示し、グラフを書きます。

グラフを書き終わると、どの点からの接線を引くのかたずねてくるので、好きな点を入力してください。接線を書くと同時に、その接線の関数と接点を表示します。画面外の点を入力しても、画面内を接線が通れば表示します。接線が表示されなかったら縮小してください。

拡大、縮小の方法

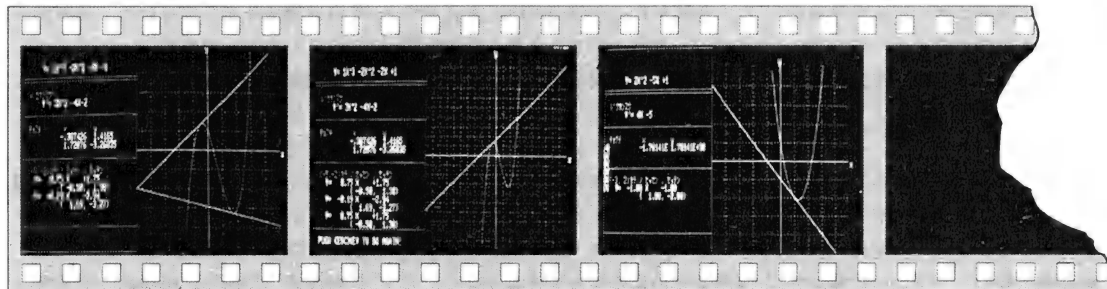
スペース・キーを押すと、X、Yの値を聞いてきます。これに数値を入力するんですが、初期値は $X=5$ 、 $Y=5$ となっています。XとYの数値は、X軸、Y軸からの目盛の数です。

あとがき

いろいろ工夫して、速く書くようにしたのですが、まだまだ遅いなあと自分でも思います。

●LISTの520行と550行の0.05の値を小さくするほど、細かいグラフが書けます。

●LISTの690行の2か所の0.03を大きくするほど、接線・接点の誤差がでてしまいます。反対に小さくしすぎると、接線・接点を見つけない場合があります。



《写真1》3次関数とその接線がホラ！

《写真2》グラフの縮小もできるのですよ

《写真3》3次以下の関数ならどんなグラフでも

関数と接線のプログラム・リスト

```

10 WINDOW(0,0)-(639,199):VIEW(0,0)-(639,199)
20 CONSOLE ,,0,1
30 CLS 3:LOCATE 2,0:INPUT"タイフ ハ? A=,B=,C=,D=",A,B,C,D
40 IF A=0 AND B=0 AND C=0 AND D=0 THEN 30
50 LOCATE 2,0:PRINT "
60 WX=5:WY=5:S=16
70 'カ' 'メ' 'ン'
80 IF ABS(C)>0 THEN JI=1:IF ABS(B)>0 THEN JI=2:IF ABS(A)>0 THEN JI=3
90 LINE(0,0)-(279,199),4,B:LINE(0,39)-(279,39),4:LINE(0,71)-(279,71),4
100 LINE(0,112)-(279,112),4:LINE(0,176)-(279,176),4:LINE(0,36)-(279,36),4
110 'ト' 'フ' 'カ' 'ン' 'ス' 'ウ'
120 LOCATE 2,6:COLOR 2:PRINT "ト"フ"カン"ス"ウ"
130 COLOR 7:ON JI GOTO 150,160,170
140 COLOR 7:LOCATE 6,3:PRINT USING "Y=##;D:GOTO 160
150 LOCATE 9,3:PRINT USING "Y=##X+##";C,D:GOTO 190
160 LOCATE 7,3:PRINT USING "Y=##X^2+##X+##";B,C,D:GOTO 200
170 LOCATE 6,3:PRINT USING "Y=##X^3+##X^2+##X+##";A,B,C,D:GOTO 210
180 LOCATE 6,7:PRINT "ナ"シ":GOTO 340
190 LOCATE 8,7:PRINT USING "Y'=##";C:GOTO 340
200 LOCATE 7,7:PRINT USING "Y'=##X+##";B*2,C:GOTO 290
210 LOCATE 6,7:PRINT USING "Y'=##X^2+##X+##";A*3,B*2,C
220 'キ' 'ョ' 'ウ' 'チ'
230 DD=(2*B)^2-12*A*C
240 IF DD<0 THEN 340
250 IF DD=0 THEN 290
260 KYO1=(-2*B+SQR((2*B)^2-12*A*C))/(6*A)
270 KYOY1=A*KYO1^3+B*KYO1^2+C*KYO1+D
280 LOCATE 12,12:PRINT KYO1:LOCATE 21,12:PRINT KYOY1
290 LOCATE 2,10:COLOR 2:PRINT"キョウチ"
300 COLOR 7:IF JI=2 THEN KYO2=-C/(2*B)
310 KYO2=(-2*B-SQR((2*B)^2-12*A*C))/(6*A)
320 KYOY2=A*KYO2^3+B*KYO2^2+C*KYO2+D
330 LOCATE 12,11:PRINT KYO2:LOCATE 21,11:PRINT KYOY2:GOTO 350
340 LOCATE 2,10:COLOR 2:PRINT"キョウチ"ハ"ナシ"
350 'ホ' 'ウ' 'カ' 'ン'
360 COLOR 7
370 WINDOW(-WX,-WY)-(WX,WY):VIEW(280,15)-(624,195),0
380 LINE(-WX,0)-(WX,0),5:LINE(0,WY)-(0,-WY),5
390 FOR I=-WX-1 TO WX-1
400 LINE(I,-WY)-(I,WY),7,,&H8888
410 NEXT
420 FOR I=-WY-1 TO WY-1
430 LINE(-WX,I)-(WX,I),7,,&H1010
440 NEXT
450 LOCATE 56,1:PRINT"y":LOCATE 80,13:PRINT"x"
460 'ク' 'ラ' 'フ'
470 X=-WX
480 A$=INKEY$
490 Y=A*X^3+B*X^2+C*X+D
500 IF X>WX THEN 630
510 IF ABS(Y)>WY THEN 550
520 X1=X+.05
530 Y1=A*X1^3+B*X1^2+C*X1+D
540 LINE(X,-Y)-(X1,-Y1),6
550 X=X+.05
560 IF A$=" " THEN 580 ELSE 480
570 'カ' 'ク' 'タ' 'イ',シ' 'ュ' 'フ' 'シ' 'ョ' 'ウ'
580 LOCATE 53,0:COLOR 7:INPUT "ミ"ハシ"ノ"サ"ヒョウハ? X=,Y=",WX,WY
590 IF WX=0 AND WY=0 THEN 580
600 LOCATE 53,0:PRINT "
610 GOTO 360
620 'セ' 'ッ' 'セ' 'ン'
630 LOCATE 2,15:INPUT "ト"ノ"テン"カラ"ノ"セ"ッ"セン":X2,Y2
640 LOCATE 2,15:COLOR 2:PRINT USING "(##_,##)カラ"ノ"セ"ッ"セン",セ"ッ"セン":X2,Y2
650 FOR XX=-WX TO WX STEP .01
660 A$=INKEY$
670 KA=3*A*XX^2+2*B*XX+C
680 SE=KA*(X2-XX)+A*XX^3+B*XX^2+C*XX+D-Y2
690 IF SE<.03 AND SE>-.03 THEN GOSUB 720
700 IF A$=" " THEN 580 ELSE NEXT
710 GOTO 830
720 YY=A*XX^3+B*XX^2+C*XX+D
730 CC=YY-KA*XX
740 LOCATE 4,S:COLOR 7:PRINT USING "Y=#####.## X +#####.##";KA,CC
750 LOCATE 12,S+1:PRINT USING "(#####.##_,#####.##)";XX,YY
760 Y3=KA*(-WX)+CC:Y4=KA*WX+CC
770 LINE(-WX,-Y3)-(WX,-Y4),3
780 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
790 XX=XX+.5:S=S+2
800 IF S=16+2*JI THEN 830
810 RETURN
820 '
830 LOCATE 2,23:COLOR 7:PRINT "PUSH <ESC>KEY TO DO AGAIN!"
840 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(27) THEN 30 ELSE 840

```



★他人(他物)のそら似シリーズ…不二家のキスチョコレートは上から見ると、先のつぶれたソルに見える。(大阪市・ペンネーム13才)……【影：どれどれ。見えないな。ここを食べるのかな?ここかな?なくなっちゃった。】

抵抗カラー・コード

樋口 剛士



内容

抵抗器のカラー・コードを入力すると、そのデータを画面に表示して、しかも、その値を計算して表示します。

使いかた

プログラムを入力し、RUN□とすると、「ダイ 1 ショクタイ ハ ?」と表示され、入力待ちになりますので、カラー・コードの第1色帯をカナで入力してください。同様に2, 3, 4も入力します。

すると、「テイコウ ハ ??Ω±?%デス。」と、画面の上のほうに表示されます。また、このプログラムでは、単位は自動変換してくれます。

データ入力について

データの入力方法には、2とおりの入力方法があります。

例：黒→クロ、ブラック 茶→チャイロ、ブラウン 紫→ムラサキ、シアン 金色→キン、ゴールド 無色→ムショク、クリアーなどです。あとは、プログラムを見ればわかると思います。

改造について

改造のポイントは、290行～400行までと、450行～490行までです。入力されたデータの判定部分のIF文を直せば、使いやすいプログラムに改造できます。

上級の人には、絵のほうもいじってみてはいかがでしょうか。しかし、やたら変数や数値をいじると、トラブルの原因になるので注意してください。

参考 84年ペーマガ10月号 168ページのPB-100用「抵抗カラー・コード」

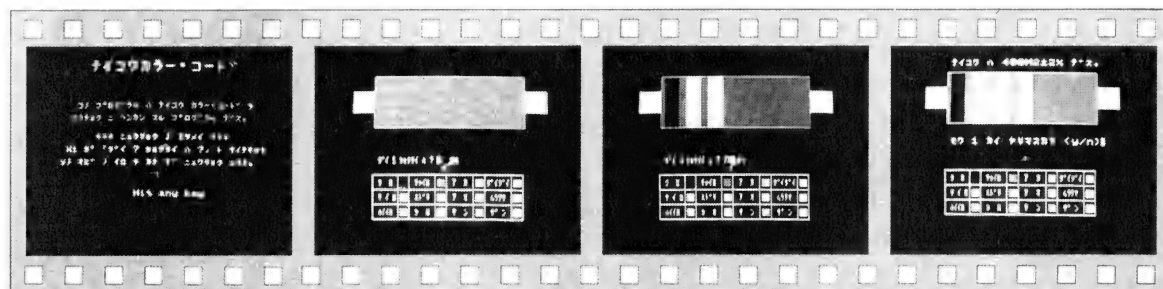
CHECKER FLAG

編：このようなプログラムも、X1で組むとさすがに、きれいですね。

影：ムダなテイコウはよせ！

編：影さんの言ってるテイコウとは別です。

影：がんばっていこう！



《写真1》タイトル画面。入力の説明をしています

《写真2》第1色帯を入力してください

《写真3》第4色帯に「ア力」を入力すると…

《写真4》すると、抵抗値まで表示されます

抵抗カラー・コードのプログラム・リスト

```

10 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFF55AA55AA55AA55AFFFFFFFFFFFFFFFF")
20 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFAA55AA55AA55")
30 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("3844444428286C003844444428286C003844444428286C00")
40 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("6A756A756A756A756A756A756A756A756A756A756A756A756")
50 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("AE56AE56AE56AE56AF57AF57AF57AF57AE56AE56AE56AE56")
60 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("FF00000000000000FF00000000000000FF000000000000")
70 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("01010101010101010101010101010101010101010101")
80 CLS:WIDTH40:CLICKON:REPEATOFF:INIT:COLOR 7,0:LIMIT &HFF00
90 CLS:RESTORE 120:CSIZE 3:LOCATE 8,2
100 FOR I=2 TO 6:COLOR I:READ M$:PRINT#0 M$;:NEXT
110 FOR I=7 TO 2 STEP -1:COLOR I:READ M$:PRINT#0 M$;:NEXT:COLOR 7
120 DATA テイ,イ,コ,フ,カ,ラ,ー,コ,ー,ト
130 COLOR 4:LOCATE 5,9:PRINT " コノ フ*ロク*ラム ハ テイコウ カラー*コート ヲ "
140 LOCATE 5,11:PRINT"スチヨク ニ ヘンカン スル フ*ロク*ラム チ*ス。"
150 COLOR 2:LOCATE 9,14:PRINT"*** ";:COLOR 7:PRINT"ニュウヨク ノ セツメイ ";:COLOR 2:PRIN
T"***"
160 COLOR 7:LOCATE 3,16:PRINT" X1 カ 「タイ ? ショクタイ ハ ?」 ト キイテキラ"
170 LOCATE 3,18:PRINT"ソノ オビ ノ イロ ヲ カタ テ ニウヨク シマス。"
180 LOCATE 15,23:PRINT"Hit any Key"
190 IF INKEY$="" THEN 190
200 CSIZE:WIDTH80:CLS:GOSUB 1000:COLOR 2
210 I=0:C=128:GOSUB 610:C=240:FOR I=1 TO 7:GOSUB 620:NEXT
220 I=8:C=253:CGEN 1:GOSUB 610:CGEN
230 FOR I=0 TO 2:LOCATE 12,6+I:COLOR 7:CGEN 1:PRINT"±":CGEN
240 PRINT"*****":CGEN 1:PRINT"用":CGEN:NEXT
250 FOR I=0 TO 2:LOCATE 59,6+I:CGEN 1:PRINT"±":CGEN:PRINT"*****":NEXT
260 CSIZE 2:Xt=20:N$="":FOR J=1 TO 3
270 LOCATE 20,15:PRINT SPACE$(50)
280 C1$="":LOCATE 20,15:PRINT"タイ ";:RIGHT$(STR$(J),1);:" ショクタイ ハ ";:INPUT C1$
290 IF C1$="フ*ラック" OR C1$="クロ" THEN N$=N$+"0":K=1:C=0:GOSUB 630
300 IF C1$="フ*ラウン" OR C1$="チャイロ" THEN N$=N$+"1":K=10:C=2:GOSUB 640
310 IF C1$="レット" OR C1$="アカ" THEN N$=N$+"2":K=10^2:C=2:GOSUB 630
320 IF C1$="オレンジ" OR C1$="グアイ" THEN N$=N$+"3":K=10^3:C=249:GOSUB 650
330 IF C1$="イエロー" OR C1$="キヨ" THEN N$=N$+"4":K=10^4:C=6:GOSUB 630
340 IF C1$="ブルー" OR C1$="スト*リ" THEN N$=N$+"5":K=10^5:C=4:GOSUB 630
350 IF C1$="フルー" OR C1$="アオ" THEN N$=N$+"6":K=10^6:C=1:GOSUB 630
360 IF C1$="シアン" OR C1$="ムラサキ" THEN N$=N$+"7":K=10^7:C=3:GOSUB 630
370 IF C1$="グレー" OR C1$="ハイロ" THEN N$=N$+"8":K=10^8:C=7:GOSUB 640
380 IF C1$="ホワイト" OR C1$="シロ" THEN N$=N$+"9":K=10^9:C=7:GOSUB 630
390 IF J=3 THEN IF C1$="コー*ルト" OR C1$="キン" THEN K=.1:C=6:GOSUB 640
400 IF J=3 THEN IF C1$="シル*ー" OR C1$="キン" THEN K=.01:C=248:GOSUB 650
410 IF LEN(N$)=J THEN NEXT ELSE BEEP:GOTO 270
420 X$="":LOCATE 20,15:PRINT SPACE$(50)
430 C2$="":LOCATE 20,15:INPUT"タイ 4 ショクタイ ハ ";:C2$
440 LOCATE 20,15:PRINT SPACE$(50)
450 IF C2$="フ*ラウン" OR C2$="チャイロ" THEN X$="1":C=2:GOSUB 640
460 IF C2$="レット" OR C2$="アカ" THEN X$="2":C=2:GOSUB 630
470 IF C2$="コー*ルト" OR C2$="キン" THEN X$="5":C=6:GOSUB 640
480 IF C2$="シル*ー" OR C2$="キン" THEN X$="10":C=248:GOSUB 650
490 IF C2$="クリ*ー" OR C2$="△ショク" THEN X$="20"
500 IF X$="" THEN BEEP:GOTO 420
510 T$="":A=VAL(LEFT$(N$,2))
520 T=A*K:IF T>1000000! THEN T$="M"
530 IF T>1000 AND T$="" THEN T=T/1000:T$="K"
540 IF T<.001 THEN T=T/.001:T$="m"
550 LOCATE 20,2:PRINT SPACE$(59);:TE$=STR$(T)
560 LOCATE 20,2:PRINT#0"テイコウ ハ";:TE$;T$;
570 CGEN 1:PRINT#0"±";:CGEN:PRINT#0"±";X$;:"% テ*ス。"
580 LOCATE 20,13:PRINT#0"モフ ! カイ リマスカ? (y/n) ";:K$=INPUT$(1)
590 IF INSTR("<YyNn",K$)>0 THEN 200 ELSE IF INSTR("<Nn",K$)>0 THEN 600 ELSE 580
600 WIDTH 40:CLS:END
610 LOCATE 19,1+3:PRINT STRING$(40,C):RETURN
620 LOCATE 18,1+3:CGEN 1:PRINT"±";:CGEN:PRINT STRING$(40,C);:"I ":RETURN
630 COLOR C:FOR I=4 TO 10:LOCATE Xt,I:PRINT#0" ";:NEXT:COLOR 7:Xt=Xt+6:RETURN
640 COLOR C:FOR I=4 TO 10:LOCATE Xt,I:PRINT#0" ";:NEXT:COLOR 7:Xt=Xt+6:RETURN
650 CGEN 1:FOR I=4 TO 10
660 LOCATE Xt,I:PRINT#0 CHR$(C,C);:NEXT:CGEN:Xt=Xt+6:RETURN
1000 CSIZE 2:RESTORE 1070
1010 LOCATE 18,17:PRINT"
1020 LOCATE 18,18:PRINT"
1030 LOCATE 18,19:PRINT"
1040 LOCATE 18,20:PRINT"
1050 LOCATE 18,21:PRINT"
1060 LOCATE 18,22:PRINT"
1070 LOCATE 18,23:PRINT"
1080 FOR I=1 TO 11:READ X,Y,S,C,C$:CGEN S:LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT#0 C$:NEXT
1090 DATA 36,18,0,2,■,46,18,0,2,■,56,18,1,7,▲,26,20,0,6,■,36,20,0,4,■,46,20
1100 DATA 0,1,■,56,20,0,3,■,26,22,0,7,■,36,22,0,7,■,46,22,0,6,■,56,22,1,7,■
1110 CGEN:CONSOLE0,17:RETURN

```

チューター
PB-TUTOR
(家庭教師)

白井 建夫



PB-100に、家庭教師になってもらいましょう。まず、問題をPB-100に打ち込んでください。そのあとで、「Kotae wa」と聞いてきますから、あなたが計算した答えを打ち込んでください。正しければ「seikai」となりますが、まちがっていれば、何回でも答えを聞いてきます。二度、三度とトライしてください。

プログラムについて

P0で、1から9までのメニューが選択できます。それぞれ、打ち込む式の形が決まっています。たとえば、4の「一次方程式」は、 $aX + b = c$ 。8の「二次方程式」は、 $aX^2 + bX + c = 0$ です。入力のしかたは、それぞれのメニューを選択すると表示されるようになっていきます。

答えを入力するたびに、**EXE**キーを押すのを忘れないでください。

また、各プログラム・エリアは独立していますから、使うものだけ打ち込んでも使用できます。

《第1表》MENU

各モード	問題とそのレベル
P. 1	加法と減法
P. 2	乗 法
P. 3	除 法
P. 4	一次方程式
P. 5	連立方程式
P. 6	不 等 式
P. 7	展開の公式
P. 8	二次方程式
P. 9	二次関数の変化の割合

PB-TUTORのプログラム・リスト

```

P0
10 INPUT "1234567
30 "M
20 GOTO #M

P1
10 VAC:PRINT "a+b
="
20 INPUT "a",A,"b
="B: X=A+B
40 INPUT "Kotae wa
",Y
50 IF X=Y:PRINT "s
eikai "X:GOTO
10
60 GOTO 40

P2
10 VAC:PRINT "axb
="
20 INPUT "a",A,"b
="B: X=A*B
40 INPUT "Kotae wa
",Y
50 IF X=Y:PRINT "s
eikai "X:GOTO
10
60 GOTO 40

P3
10 VAC:PRINT "a=b
="
20 INPUT "a",A,"b
="B: X=A/B
40 INPUT "Kotae wa
",Y
50 IF X=Y:PRINT "s
eikai "X:GOTO
10
60 GOTO 40

P4
10 VAC:PRINT "ax+
b=c"
20 INPUT "a",A,"b
="B,"c",C: X=(
C-B)/A
40 INPUT "Kotae wa
",Y
50 IF X=Y:PRINT "s
eikai X":X:GOT
O 10
60 GOTO 40

P5
10 VAC:PRINT "aX+
bY=c"
20 INPUT "a",A,"b
="B,"c",C
30 PRINT "dx+ey=f"
40 INPUT "d",D,"e
="E,"f":F

P6
10 VAC:PRINT "aX
bY=c"
20 INPUT "a",A,"b
="B,"c",C
30 PRINT "dx+ey=f"
40 INPUT "d",D,"e
="E,"f":F

P7
10 VAC:PRINT "aX
bY=c"
20 INPUT "a",A,"b
="B,"c",C
30 PRINT "dx+ey=f"
40 INPUT "d",D,"e
="E,"f":F

P8
10 VAC:PRINT "aX
bY=c"
20 INPUT "a",A,"b
="B,"c",C
30 PRINT "dx+ey=f"
40 INPUT "d",D,"e
="E,"f":F

P9
10 VAC:PRINT "aX
bY=c"
20 INPUT "a",A,"b
="B,"c",C
30 PRINT "dx+ey=f"
40 INPUT "d",D,"e
="E,"f":F
  
```


大阪屋

多くの観光客や札幌市民に親しまれている時計台の前にあるのが、全国で3番目のNECマイコンショップとして開設した大阪屋。道内では一番早くマイコンを取り扱った店で、創業57年という老舗でもある。

ハード、ソフトとも豊富に品揃え、常時ベテランのSEがあらゆる相談に応じている。“技術とまごころで奉仕”のキャッチフレーズで、信頼できる店として多くのお客に喜ばれている。

4月15日まで、全店（本店、サウンドパーク、琴似店）で「進入学セール」を実施中。また3月21日から24日までの4日間は、札幌グラウンドホテル・クリスタルホールで売り出しを開催とのこと。

最新のMSXパソコンや人気ゲームソフトなど、お買得商品も用意されているので、一度行ってみよう。

★オリジナル・ビジネス・ソフトが魅力!!

大阪屋では、お客さんのニーズにあわせて、最適なソフトを作成している。いずれ

●060 北海道札幌市中央区北1条西3丁目 ●011-221-0181

●営業時間10:00~18:30 ●定休日 第2水曜日

も、すぐに使えてとても役立つソフトばかり。もちろん、アフター・ケアもSEにおまかせ! それどころか、納品時にはSEが直接伺って、セッティングから説明、BASIC初級程度の講習を行なっちゃうそうだ。

	名 称	特 徴	価 格
ソ	D C P-9データベース	項目最大15、1データ当たり225文字以内、サーチ・ソート、縦横集計可	9,800円
フ	個人別売上仕訳プログラム	10部門、1部門当たり10名、部門別・個人別集計表	20,000円
	売掛管理プログラム	得意先200件、伝票数5,000枚	20,000円
ト	買掛管理プログラム	先入先200件、伝票数5,500枚	20,000円
	顧客管理プログラム	最大800人、宛名印刷	9,800円



ビジュアルスクエアEYE'S

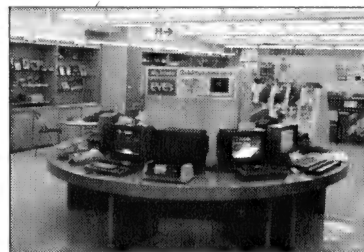
「でんきのコーヨー」として親しまれている札幌中央店が、昨年11月に装いも新たにオープン。店名の名称も、「ビジュアル・スクエアEYE'S(アイズ)」と変更。

パソコン・コーナーは4階にあり、ポケコンからMSX、ビジネス・パソコンほか、ワープロ、ファクシミリなどのOA機器を一堂に展示。ビジネス・ソフト、ゲーム・ソフト、書籍ほか、パソコン教室やパソコン、

●064 北海道札幌市中央区南2条1丁目北専ビル ●011-271-4220

●営業時間10:30~19:00 ●定休日 年中無休 レンタル・ルームなどを設け、いつでも自由にパソコンに触れることができる。

現在、各メーカーのワープロを実演し、またEYE'Sメンバーズ・クラブの会員を募集中。いつも楽しいイベントが行なわれている。一度は、行ってみよう。



そうご電器YESシステムプラザ ●064 北海道札幌市中央区南2条南3丁目 ●011-214-2811

PART 1

場所は札幌市、狸小路の3丁目。駅前通りに面した白いビルが、昨年3月OPENしたばかりのそうご電器YESです。その中にある5Fシステムプラザが、コンピュータの広場なのです。

道内最大の規模を誇るフロアには、最新人気ソフトが豪華3,000本。ハードだって、最新人気製品が一同にざらりと展示されているし、ソフトからハード、ホビーからビジネスに至るまで、欲しいものはなんだってそろっちゃう。一見の価値は大いにあります。しかも、そればかりではありません。毎月毎月〇〇大特価セールなんてのもあって、もう目がはなせませんね。

今月から来月にかけては「進入学セール」として、MSXの大特売中です。これも見逃せませんね。また、パソコンメイト会員(無料)になると、いろいろな特典もあって思わず“ラッキー”なのです。

パソコン買うならここが一番。“YES

1 D O”なのです。

PART 2

★Information★

毎週土曜日18:00より、ワープロ教室。

3月23、24日：NEC母と子のパソコン教室。

PART 3

★★YES Topics★★

さて、YESをよく知る君達なら、今月は

関心のあるところだね。そう、3月16日はYESのOPEN 1周年だもんね。そこで3月から4月上旬にかけ、YESでは全館あげていろんなイベントが開催されます。人気女性アイドル歌手や有名タレントが、続々と来店。もちろん、システムプラザでもいろんな企画で君達を待ってるよ。いまYESは最高におもしろいゾ。



ツクモ札幌1号店

春一番!! ツクモ・パソコンフェア開催!!

春一番!! といっても、北海道はまだまだ寒いけれど、今年の春はうれしいぞ。

ツクモ札幌1号店では、3月2日から4月7日の約1か月間、週がわりで楽しいパソコン・フェアを開催。

ツクモをよく知ってる人も、まだ知らない人も、ぜひ行ってみようね! お買上げの人には、ツクモと各メーカーからのステキなプレゼントや、楽しい抽選会などを計

画してるそうだから、この機会を逃がすとあとでガッカリするぞ。

もちろん、おなじみのマイコンレディー(写真)が、みんなのくるのを、首をながーく(失礼!!)してまってるそうだ。



ツクモ・パソコン・フェア

スケジュール

- 3月2日～10日 ワープロ体験フェア
- 3月11日～17日 NECおたくフェア
- 3月18日～24日 シャープびっくりフェア
- 3月25日～31日 富士通お楽しみフェア
- 4月1日～3日 MSXときどきバーゲン
- 4月4日～7日 アップルまるかじりフェア

☆好評につき第2弾! ☆

限定ソフト 2,000本

オール7割引!!

3割引じゃないよ、なんと7割引き。ようするに、3,000円のソフトが900円で買えるわけ。なつかしのMZ-80BやMZ-700、FM-8、PC-8001、FM7、X1、PC-8801までのソフトが、限定2,000本大集合!!

パソコン・フェア期間中だから早く来てね!!



ボーニ・アネックスマイコンプラザ

●☎040 北海道函館市若松町17-12

●営業時間10:00～18:00 ●定休日 木曜日

函館駅前のデパート、樺二森屋5階にある「ボーニ・アネックスマイコンプラザ」。デパートの顔として、全機種およびソフトを取扱い、NECをはじめ富士通、シャープを主力に力を入れている。

また、ソフトは業務用6割、ゲーム・ソフト4割をとり揃えている。機種の操作は自由で、もちろんその場で説明もしてもらえるぞ。さらに、お買上げのみなさんへの

アフター・フォローもバッチリ! ぜひ行ってみようネ!!

《ボーニ・アネックスマイコンプラザ》

イベント情報

日時: 4月26日～30日

富士通フェア

10:00～18:00

場所: アネックス5Fホール

話題の16ビット・マシンを中心に、OA

●☎0138-26-1211

木曜日

機器まで幅広くライン・アップ。行けば、なにかがおこる!?



タカシマICワールド

●☎078-11 北海道旭川市豊岡4条1丁目

●営業時間10:00～19:00 ●定休日 火曜日

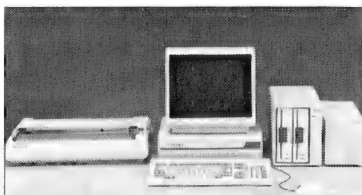
春だ! 入学のシーズンだ!! タカシマICワールドでは、昨年に引き続き、入学のお祝いとしてオーディオ、ビデオ、パソコンを準備。自信を持って奨められる高品質、高性能の製品を多数用意して、キミの来店を待っている。

特にペーマカ読者には、特別企画として特典を用意。PC-9801シリーズをセットで買うと、フロッピー・ディスクを20枚、PC-8801

シリーズをセットで買えば、10枚のプレゼントがある。そのほかにも、たくさんの特典を準備中。くわしいことは、来店して聞いてみよう。

ビジネスに使用したい人には、マイコン・クラブの入会を勧める。月1回程度例会を開き、各種ビジネス・ソフトの研究会を催し、情報交換や技術向上が可能だ。パソコンを学ぶには、習うより慣れが一番大切。

この春、この機会にぜひ行ってみよう。やさしい店長が、キミを待っている!!



FM-LABアイシーカプセル

●☎090 北海道北見市北1条西2丁目サンブラザ2F

●営業時間10:00～18:45 ●定休日 第2、3火曜日

北見市に、ついに富士通パソコン専門店「FM-LABアイシーカプセル」がオープンした。店内にはFM-NEW7/77/11AD2/16βを展示中。

特に16βは、話題の光モデムによる異機種間通信のデモ中! 店内ではハード、ソフト両方への適切なアドバイスをこころがけている。また修理も受付けているので、気軽に相談できる。

また、これからパソコンを買おうとしている人には、大きなプレゼントが。FM-XをのぞくFMシリーズ・パソコンを買うと、科学万博つくば'85の入場券がパソコン専門誌の6か月購読券がもらえるのだ。

FMユーザーはもちろん、パソコンに熱心のある人は、北見市サンブラザ2Fに集合しよう!



東北パソコン・ショッパ・ニュース

緑屋そうご電器 3F ●☎010 秋田県秋田市中通2-7-6 ●☎0188-32-1951
パソコンコーナー ●営業時間10:00~7:00 ●定休日 年中無休

昨年夏、国鉄秋田駅前にオープンした緑屋そうご電器。なかでも3階にあるパソコン・コーナーは、ヤングの話題の中心だ。

モットーは、「男の約束を守る店」なんちゃって。ニクイ!でも、パソコンを買ってからも安心してつきあえるところは本モノだ。コーナー担当の山谷さん、鎌田さん、工藤さん(なぜか男ばかり3名)が、友達以上のめんどろをみてくれる。

ハードがそろっているのはもちろん、ホビー・ソフトの展示は、県内一の規模。これから、まだまだ増えそうだ。「ビジネス・ソフトも充実したい」と、山谷さん。心強いが、ソフトがなければ、パソコンはただの機械だもんね。ハイテック、プラスハイタッチをめざすのが、緑屋そうご電器だ。

みんなが期待する春休み。なんとなく、

気分もウキウキ。そんな期待にバッチリこたえる企画を、パソコン・コーナーでは準備中。パソコン・ソフトフェアは、絶対見逃せない。ペーマガ4月号を持っていくと、春休み期間中、パソコンメイト会員証と記念品がもらえるよ(先着50名)。



テクノハウス エイトピア

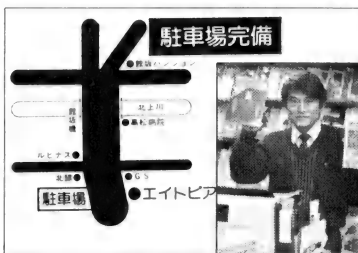
●☎020-01 岩手県盛岡市館向3-7 ●☎0196-23-4470
 ●営業時間11:00~16:00(月~土)10:00~19:00(日・祭) ●定休日 水曜日

今、話題の新機種、最新ゲーム・ソフトが店内いっぱいにせい揃い。そして、当店自慢のユニークな店長が、ハードからソフトまで、みんなの問い合わせにバッチリお答えいたします。

より実りあるあなたのパソコンライフをクリエイトしてみたい人はいませんか。当店では今、初心者コースとマニア・コースのパソコン・クラブの会員を募集しています。

す。ぜひ一度、お立ち寄りください。ショッパは、盛岡バイパス上田交差点より46号線を西へおよそ700m、「シャープ」の看板が目印です。

昨年夏の「夏休みゼビウス大会」が好評のため、今年もまたペーマガが読者を喜ばせるビッグ・イベントを企画中です。パソコン・ゲーム狂のキミにぴったりのお店、それがテクノハウス・エイトピア!!



マイコンショッパ・エルドラード



いせ電化

●☎026 岩手県釜石市上中島町1-1-33 ●☎0193-23-7058(代)
 ●営業時間9:00~20:00 ●定休日 水曜日

大型総合電器店のマイコンショッパであるエルドラードが、マイコンファンに贈る春のビッグ・チャンス!! ソフト1,000本を大量展示、3月「春・マイコンフェア」を企画。また、マイコンをビジネスにと考えている人には、仕事や商売に見合ったオリジナル・ソフトも製作しています。

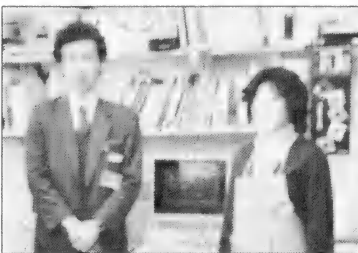
くわしくは、エルドラードにお電話をください。

〈エルドラード耳よりニュース〉

「当店では、マイコン勉強会を毎週火曜日、夜6時から9時まで開催しています。ビギナーからマニアまで、ホビーからビジネスまで、参加者のヤル気にあわせてご指導します。

会費は、テキスト代を入れて4回で6,000円です。申し込み受け付け中!!」

担当の野本左、前川佑さん



パソコン ムーンベース

●☎980 宮城県仙台市通町2-15-8 ●☎0222-71-9700
 ●営業時間10:00~20:00 ●定休日 火曜日

3月→立春→春休み→バイト→おこづかい→パソコン→信用/やさしい→ムーンベースというフロー・チャートで、X1(最近ではX1ターボがおもしろい)のキーボードで打ってみた。なかなかヨロシイ!これにX1のゼビウス、Woaryのソフトがあればまたヨロシイ。さらに、BANDAIの「ロボパル」、ワープロ・ユーカラJJ、Huワープロがあれば、ますますヨロシイと思うのだが

君はどう思う?

ルンルン春に「ソフトまつり」も計画中。ソフト200本の展示に、さらに最新ソフトを追加。「マイコン」「ペーマガ」のバック・ナンバーもそろっているゾ。

君にそっとおしえと……。マイコン(X1)で操作できるオリジナル・センサー付ロボットも、店内で発表する予定。ムーンベースに行けばナニカがある!!



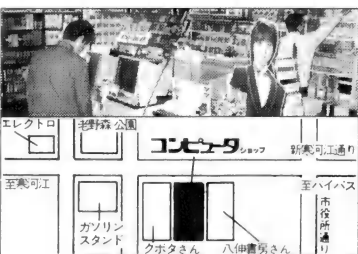
コンピュータショップ

●☎994 山形県天童市老野森2-9-4 ●☎0236-54-1530
 ●営業時間10:00~20:00 ●定休日 水曜日

「お客様のコンピュータに関するあらゆる要望に、オールラウンドにお答えします」という、その名もズバリの「コンピュータ・ショップ」(前は、「コンピュータショップ・エレクトロ」といってました)。天童市では唯一のパソコン専門店なので、近郊の人はずでにご存知のことと思います。ふんい気も親しみやすい。

昨年10月、商品のレイアウトを一層充実

させるために、店内のレイアウトを一新。前よりずっと品選びがしやすく、楽しいお店になりました。特に、最近ゲームソフトの品揃えがよくなったと評判です。新作の入荷もスピーディで、毎日行ってもあきないところはサスガ。専務の吉田さんにやさしい奥さん、新しいスタッフの伊藤さんと佐藤さんが、いつでも親切にねいに君の質問にお答えしてくれそうです。



東北パソコン・ショップ・ニュース



MUSIC SHOWA

ミュージック昭和

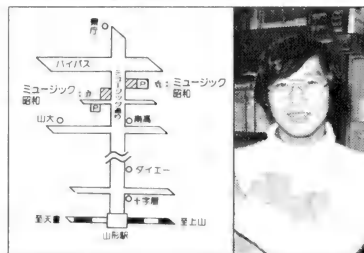
●☎990 山形県山形市あこや町1-2-4 ●☎0236-41-2921
●営業時間10:30-19:30(日祝祭日は10:00-19:00まで) ●定休日 火曜日

山形駅前の通りを県庁方向に向かってまっすぐ行くと、南高そばの♪マークがひときわ目立つ建物が向かい合わせに建っています。それが、ミュージック昭和です。ここに来れば、パソコンのハードからソフト、本はもちろんのこと楽器やレコード、オーディオやビデオ機器まで、今欲しいものがすべて揃っているのがわかります。

広いパソコン売り場には、ハードから

ソフトまでボリューム満点の品揃え。きつと気に入ってもらえるお店です。

担当は、加藤さん(写真)と鈴木さん。2人は今、コンピュータミュージックに凝っているとか。加藤さんは「同店自慢の“中古品コーナー”では、パソコン本体から周辺機器まで下取り、買取りはいつでもOK。進入学シーズンは掘り出し品でいっぱいになりますから、お見逃がしなく」といっています。



ソフトセンター ハラトク

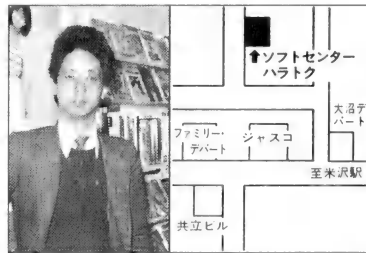
●☎992 山形県米沢市中央1-8-23 ●☎0238-23-6228
●営業時間 10:00-21:00 ●定休日 年中無休

昨年11月に、BOOK、パソコン、レコード、ビデオソフトレンタルの総合ショップが米沢市に出現した。ソフトセンターハラトクがそれで、いつもフレッシュな情報でいっぱいとい評判のお店です。

ペーマガ読者には見のがせないパソコンコーナーには、富士通、NEC、シャープなどパソコン本体から周辺機器まで全メーカーの商品を取扱っているのが特徴です。

担当は、やさしいお兄さんタイプの船本さんとソフト開発もできちゃう専務の原さんの2人。進入学セールでは、各機種ごとの人気ソフトを揃えて、みんなの期待に答えてくれています。もう君は行ったかな?

また、同店の「SOFTWAREカード会員」になると、パソコンソフトやレコードを買ってスタンプを押してもらえます。点数が集まったら、好きなソフトと交換OK。



NECマイコンショップ システムイン米沢

●☎992 山形県米沢市門東町3-3-1(共立ビル3F) ●☎0238-22-0622-3
●営業時間10:00-19:00 ●定休日 第2、3火曜日

山形県米沢市といえば、牛肉と織物の街。そんな米沢の中心街に、市内で一番高い共立ビルがあり、その3階にNECマイコンショップ システムイン米沢がある。

店長の井坂さん、中堅の笹木さん、大江さん、若手の川口さん、そして美女3人(写真左から長谷部さん、杉山さん、加藤さん)がお客様を、心よりお待ちしておりますヨ、とのこと。

店内には、マイコンがズラ——と、常時20セット位陳列されており、誰でも自由に操作できるようになっている。

4月1日から5月15日までは、2周年フラワーセールに注目!お買い上げの方全員に、もれなくステキなお花をプレゼント。その他にもうれしい特典が色々用意してあるそうです。



オリエンタルパソコンショップ

●☎960 福島県福島市栄町10番11号コルニエ・ツタヤB1
●☎0245-21-2101(内線81) ●営業時間10:00-18:30 ●定休日 水曜日

福島市駅前のオリエンタルパソコンショップでは、3月初めから4月の半ばまで、華々しく“進入学セール”を行ないます。ペーマガ読者の人々には、もうおなじみの同店の特徴は、人気ソフトの品揃えが、充実していることですね。中味の濃い2,000本のソフトコーナーには、最新人気ソフトのほとんどすべてが揃っています。セール期間中は、MSXから16ビット機種までゲ

ームソフトを中心に学習。ビジネスソフトまで完備です。しかも、盛りだくさんの特典を準備——。

まず、ペーマガ4月号持参の先着50人に、オリジナルのボールペンなどをプレゼント。パソコン本体などハードを買った人には、もれなく粗品がもらえます。「パソコンのことならオリエンタルパソコンショップへどうぞ」とスタッフの皆さんもおっしゃってます。



マイコンプラザ粉又

●☎960 福島県福島市栄町7-31粉又駅前店2階
●☎0245-21-2011 ●営業時間10:00-18:30 ●定休日 水曜日

福島駅から歩いて5分、粉又駅前店の2階、マイコンプラザ粉又では進入学シーズン入りの3月いっぱい、お買い得商品をせい揃いさせて、みなさんの来るのを待っています。

担当は、いつも元気で笑顔の絶えない佐藤さん(写真)です。「とにかく一見の価値があります。福島市内に限らず近郊の人にも近くに来られたときは、ぜひ寄ってみてく

ださい」と、佐藤さん。

バックマンTシャツやマッピー・タオルはじめ色んなプレゼントも用意してあるとか。

それから、初心者を対象とした「ワープロ教室」や「マイコン教室」を予定しているので、参加申し込みについての問い合わせはお早めにとのことです。幅のある展示内容と最新情報が、なんといっても人気のショップですよ。



マイコンハウス SPS

君は知っていないかな? 「ボーラー・スター」や「HP王将」「ガンバレ・ペンタン」など、おもしろくてタメになる(?)ゲーム・ソフトで有名な、マイコンハウスSPSが福島市にあることを。

場所は、太平寺のセブンイレブンから角を100mほど入っていったところですよ。

ひょうきんな今野社長に、天才の高橋さん、そしてやさしい佐々木かずお姉さん(写真)がニコニコしながら迎えにきてくれますよ。ゲーム・ソフトの開発室は、ないしょの立入禁止だけど、入ってすぐの売り場にはシャープのパソコン全機種と、SPSはもちろん、他社のものまでゲーム・ソフトのBEST10クラスが展示してあって、いつもホットな新作ゲームを楽しむことができます。

なんといっても、ゲーム・ソフトを作っているところですから、パソコンゲームのホントの楽しさをふんいきで伝えてくれちゃいます。SPSの新作情報も、こっそり

●☎960 福島市太平寺字町の内5-3 ●☎0245-45-5777

●営業時間10:00~20:00 ●定休日 日、祝祭日

教えてくれるとかくれないとか。「それは、企業秘密だからダメ~~~~」なんて冷たいことはいいませんよ。ネ、今野社長。

◎出ました! 「ぐるっぺ」-SPSの新作情報◎

「あのネ、ホントは企業秘密で、まだないしょなだけで、コソソリ教えちゃうネ。こないだ、おもいっきり頭を使ってリアルタイムゲームをやりたいっていったでしょ。実はね、これないしょだよ。できちゃったんだよね。佐々木さんがキャラクタ考えて、僕がゲームの内容考えて、高橋くんが完成させちゃったんだよね。これがムチャかわゆくて、おもしろいゲームでさー。それでね、名前が「ぐるっぺ」っていうんだよ。どう、かわいいでしょう。え、違ふよー、ぐ・る・っ・ぺ。『べ』にアクセントがつくんだよ。そう、ぐるっぺ。絶対にないしょだよ。3月15日に発売なんだから」と、雪どけした太平寺で来る人、来る人に耳うちして、しっかり実演までして説明し

てる今野社長でありました。そばで、しっかり佐々木さんと高橋くんがあきれていました。

なんでも、X1、MZ-2000、PC-8801用があって、価格はそれぞれ5FD版が5,800円、テープ版3,800円で、3月15日にテープ版、5FD版は末に全国発売になるそうです。



うすい百貨店

●☎963 福島県郡山市中町13-1 ●☎0249-32-0001

●営業時間10:00~18:30 ●定休日 火曜日

福島県郡山市や近郊に住む人たちにとって、「うすい百貨店」は欠かせない存在。最も古い地元百貨店だけに、地元の人たちが持っている親しみはかなりのもの。7階、パソコンコーナーの人气が、最近うなぎ登りなのもウン、納得というわけです。

担当者は、写真の渡辺輝也さん。無線マニアで、今はパソコンやワープロのエキスパート。とっても頼りになる人なのです。

ざっとコーナーを見渡すと、人気機種のシャープのX1ターボやMZ-1500、それからNECのPC-8801mkII SRや「Mr. PC」PC-6601SR、それに富士通などほとんどのメーカーの機種を置いてあります。

3月から4月にかけて、ソフトのラインアップもグリーンと増すとか。

「これからの「うすい」のパソコン・コーナーに期待してください」と、渡辺さん。



システムイン高山

●☎506 岐阜県高山市本町4-55 ●☎0577-34-1738

●営業時間9:00~20:00(火曜のみ17時まで) ●定休日 年中無休

旅行好きなジャーニストならこたえられない場所、静かな高山の商店街にお店がある。中をのぞいて階段が見えたら、「こんにちは」といって上にあがっていく。そこにはPC-2000からN5200まで、NECの主力パソコン、ソフト(ホビー用約200本、ビジネス用約50本)が置かれている。

パソコン・ショップになったのは数年前だが、お店そのものは40年近く前からあつ

て、39周年のことは、3月下旬から記念のフェアを行う。フェア期間中は、ハード、ソフトに特別価格を用意 500円ごとに一つスタンプがもらえ、80個たまると2,000円相当の買い物ができる。

またマイコン・マニアの「高山マイコン・クラブ」というのがあって、土曜日の夜になるとそのメンバーがここに集まる。



株式会社 ニシオ電器

●☎508 岐阜県中津川市新町5-20 ●☎05736-6-4048

●営業時間9:30~19:30 ●定休日 第2、第3水曜日

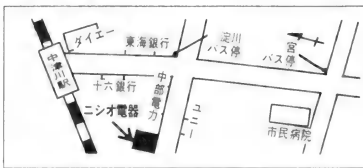
店は国鉄の中津川駅から十数分、商店街の中にあるが、店から4mくらいの所になると、パソコンのデモ・ゲームの音が聞こえてくる。こちらも電器店だが、70平方メートルくらいの広さに、パソコンが20台展示されている。さわるのも遊ぶのも自由。

「ネー深谷さん、なにかやらないのですか?」という、「いま計画中ですが、卒業式がある3月15日から1か月くらいの期間

で、X-1ターボ、PC-8801/8801mkII SRのフェアを企画しています。最新のパソコンを揃え、より多くのマニアに来てもらうことがねらいです」という返事があった。

このほか、店では現在「テクニカル・コンピュータ・クラブ」というサークルの会員を募集していて、会員にはソフト5%引き、周辺機器は1万円以上買うと5%安くしてもらえる特典がある。

昨年、店内を改装してパソコン・コーナーも広くなったので、一度でかけてみてはどうだろう。



中京パソコン・ショップ・ニュース

カナダ電気

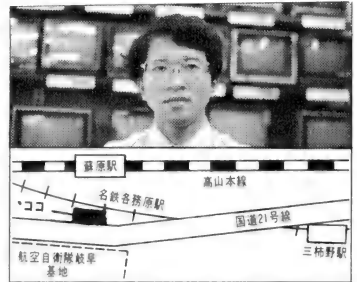
●☎504 岐阜県各務原市蘇原三柿野2丁目 ●☎0583-89-2288

●営業時間10:00-19:30 ●定休日 水曜日

家電製品のほかに、広いパソコンコーナーのあるお店だ。名鉄の三柿野駅を下車して、国道21号線を航空自衛隊岐阜基地方面に行くと、基地の向い側にお店が見えてくる。

店内には、PC-8801mkII/SR、X-1、FM-7、MSXなどのパソコンが、16台も展示されている。そして、パソコンを買うとうれしいソフトの割引券と、会員証がもらえ

る。割引券は、1万円ごとに500円相当を1枚。10万円買うと、5千円分のソフトがもらえる計算になる。また会員証は、つぎにソフトを買うと値段から1割引いてくれる。1千本以上もソフトがあるので、ほしいソフトは揃っていると思う。3月23日から「パソコン・ハンティング」が始まる。



オガワムセン

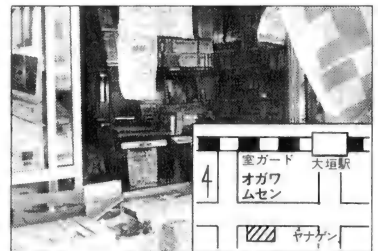
●☎503 岐阜県大垣市宮町2-29 ●☎0584-78-6387・7687

●営業時間9:00-20:00 ●定休日 水曜日

国鉄の大垣駅を下車して、OS商店街を歩くとヤナゲンが見える。そのカドを右に曲がり、10分ほど歩くとオガワムセンがある。入口はパソコンのデモやソフトのチラシがにぎやかだ。また店の中に入ると、パソコン用のソフトや書籍がザクザクある。

パソコンを担当している小川店長の話では、「祝・進入学パソコンフェア」を行なうようだ。このフェアは、文字どおり進入学

のお祝いに活用してもらおうという目的のもので、「単にPC-80/88mkII/SR、FM-77L4、X1シリーズなどの人気パソコンを強調するだけでなく、学習ソフトとのセットで販売していく」という。「学習ソフトで勉強もします」といえば、厳しいババゴンやママゴンを攻略することができるかもしれない。なんと、あたたかい配慮。このほか値段に関する相談にも乗ってくれるヨ!



岐阜マイコンセンター

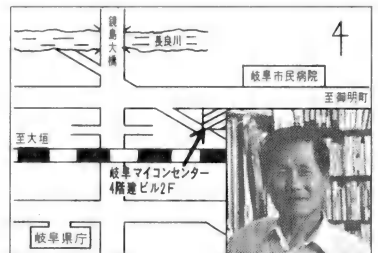
●☎500 岐阜県岐阜市鹿島8-43錦声ビル2F ●☎0582-51-6338

●営業時間10:00-20:00 ●定休日 水曜日

国鉄の岐阜駅、名鉄の新岐阜駅方面から、国道156号線を西(左)に進んでしばらく行くと、市民病院がある。この辺りが鹿島町7丁目、もう少し先の森屋のバス停のそばにお店がある。錦声電器商会の2階に、大きな看板がでているのですぐにわかる。

坂店長に「なにか楽しいキャンペーンは?」と聞くと、「当店は1年中キャンペーンをやっているようなもの。ハード、ソフト

ともできるだけ勉強させてもらいますのでぜひお店にきてちょ」といせいのいい返事。このお店には8ビット機を中心に、いつも8台のパソコンが展示され、一声かければいつでも操作することができる。またソフトも最新作をふくめ、1100本ほどが置かれている。パソコン・マニアの君だったら、一度いっておいたほうが、いいんじゃないのかな。



クエーサー

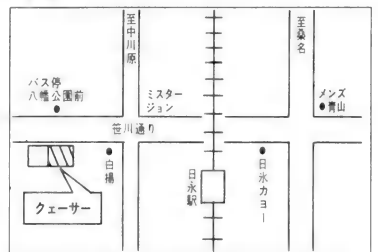
●☎510 三重県四日市市笹川1-81 ●☎0593-21-6282

●営業時間12:00-21:00(1階レンタルは23:00まで) ●定休日 年中無休

昨年11月に堂々オープンといっても、普通のパソコンショップとはちがう。どこがちがうかというと、ショップというよりマイコン塾なのだ。入塾料500円と月謝3,000円を納めると、週1回FM-7、PC-6001などを使って英語、数学、国語、社会の4課目を勉強できる。いま塾生は約30人。もちろん勉強のあとで、ゲームもできる。

塾生には、ハード、ソフトの割引きも受

けられる。最高20%まで安くなるそうだ。それから、月に1回「Xデー」があって、塾生でなくてもタダでソフトが使えるそうだ。またこのお店は1階がビデオ・ソフトのレンタル・ショップになっていて、ビデオ・ソフトが1,000本以上置かれている。こちらは5,000円の入会金がいるが、マイコン塾のほうとも兼用することができる。



パソコン・ショップ・ニュースでは、日本全国のパソコン・ショップの情報をいちばやくみなさんのもとにお届けしています。

なかでも、今回のパソコン・ショップニュースは「春の進入学セール」にあわせて、お買い得な商品をドッサリと用意したショップをズラリと紹介してみました。

ウソかホントか、近くのお店にでかけ

てみればわかります。

※北海道、東北、中京地区のみなさんへ!

今回は、北海道、東北、中京地区のショップのご協力で大特集実現しました。これからも、ペーマガとみなさんの情報ラインとして、ここに掲載されたパソコン・ショップと仲良くなりましょう。

ということで、ペーマガ編集部より掲載のショップにペーマガ・イラストを、各5枚ずつ送りました。もちろん、読者のみな

さんへのプレゼントです。ペーマガの4月号を持って、さあ急ぎましょう!

※ショップ情報提供のお願い!

あなたの街のパソコン・ショップを、このコーナーに登場させてみませんか? あなたがよく行くパソコン・ショップの中で、ユニークな店員さん、積極的なクラブ活動を展開しているショップがあったら、ペーマガ編集部までハガキでお知らせください。

全国パソコン・ショップ・ニュース

耳よりショップ情報

みなさん、元気ががんばってますか? いよいよ、進入学シーズンですね。進級、入学のお祝いということで、パソコンを買ってもらったりする人もいると思いますが、そんなときは、ぜひ、ここで紹介されたお店に足を運んでみてはどうですか。

ここで紹介されたお店は、ペーマが編集部が自信をもってお勧めするところばかりです。やさしく親切に相談にのってくれますよ。

徹店長です!

おもしろソフトいっぱいのお店だよ!

MSXから
ビジネスパソコンまで……

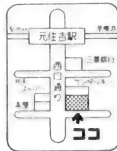


電化のニューライフ

タカハシ

NEW LIFE TAKAHASHI

〒211 川崎市中原区木月410 (東横線元住吉駅西口)
TEL. 044 (411) 8221 044 (433) 3857



パソコンファン大集合!

MSXパソコンフェア3月16,17日開催

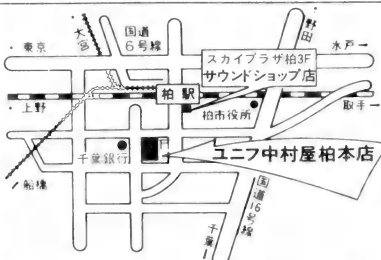
入門機から機能重視の実力機まで
ズバリ充実のライン・アップ



ユニフ中村屋

●柏本店 柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333 (大代表)
●サウンドショップ店 スカイラザ柏3F ☎0471-63-9101

お買物らくく 大駐車場完備



基本コードを得る
オペランド情報を得る
16ビットか?
YES

ビジネスもホビーもパソコンのことなら

コーワ

パソコンショップ
広島市民球場前

●取扱いメーカー
NEC、富士通、IBM、シャープ、日立、東芝等国内外全メーカーに対応。

〒730 広島市中区大手町1丁目1-20
(ニュー大手町ビル2F)
TEL (082) 241-5141(代)

「NECパソコン・ジョイフル・フェア'85」が東京と大阪で!

日本電気が春休みに「NECパソコン・ジョイフル・フェア'85」を東京と大阪で開催します。

今回のフェアは、ソフト・メーカー（東京会場53社、大阪会場37社）の出品が中心で、PCシリーズ用のゲーム・ソフト、教育用ソフトが多数出品されます。電波新聞社もPC-9801用ギャラガや、PC-6001mkII用など新作ソフトがたくさんお目見えしますので、今からおこづかいをためて、みんなで来てください。

また、東京会場では、少年ジャンプの協力によるゲーム大会、大阪会場では、母子のパソコン教室など多彩なイベントも行

う予定です。

東京会場：平和島流通センター（東京モノレール・流通センター下車）

日 時：3月27、28日（10:00～5:00）

大阪会場：大阪見本市会館（地下鉄堺筋線・本町駅下車）

日 時：4月3日（10:00～5:00）

4日（10:00～3:00）

松本市で「OA・FAテクニカル・フェア」

—電波新聞社主催—

電波新聞社では、4月5、6、7の3日間、長野県松本市のショーホール・ビスタ（松本市芳川村井町1136-1）で「第3回長野県OA・FAテクニカル・フェア」を開催します。

ニューメディア時代の先駆けとして新し

い技術新製品への情報を的確に把握し、認識を高めることは現代に生きる者にとって、大切なことです。

今回のフェアでは、パソコン、オフコンを始めとし、I/O機器、周辺機器、マイコン支援装置、各種ソフト・パッケージ、サプライ商品などを中心に展示します。

エレクトロニクス分野の新しい技術動向をくわしく知りたいという読者のみなさんは、ぜひ、ご覧あれ! なお展示会ではプログラム研修、ソフトウエア相談、コンサルティング・サービスなども行う予定です。

お問い合わせは、電波新聞社〈長野県〉OA・FAテクニカル・フェア係まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

☎ 03-445-6111 内線 852

HIGH SCORE
319820



マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは、ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど、ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や、これから出るパソコン・ソフトの情報などを、カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また、新形式のゲーム、文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や、全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など、読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら、編集部までお知らせください。また、記事を書きたいかたも大歓迎です。編集部では、みなさまの協力を得て、より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

おなじみロードランナーの第2弾

ロードランナーII

パンゲリング帝国の逆襲

リアルタイムで、ロールプレイング
& アドベンチャーゲーム

ドラゴンバスター

君は強敵を倒し、カンフーの
王座を勝ちとれるか!?

イー・アル・カンフー

大好評連載 チャレンジ・アドベンチャー

スターアーサー伝説II「暗黒星雲」

パソコンソフト・攻略法 大脱走

ファミリーコンピュータで遊びたい!!

バルーン・ファイト&アイス・クライマー

米国でも超人気のソフト

ピットフォール&ピットフォールII

バックランド大研究パートII

速報!!リアルタイム&
アドベンチャー・ゲーム

デーモンクリスタル

レスキュー・アドベンチャー・ゲーム

SUPER SOFT 情報

CHALLENGE HIGH SCORE

195

198

202

204

208

209

210

214

217

218

220

222

キミはいくつ持ってる？

PONYCAライセンスカード

アクティビジョン

ひたすらチャレンジしてハイスコアを出した方、せっかくハイスコアを出したのに誰にも認められないのではつまらない。そんな方のためにPONYCA LANDでは、いろいろなライセンスカードを用意しています。資格はゲームごとに異なりますが、少し頑張れば誰でも出せるスコアです。

さあ、きみもハイスコアにチャレンジしよう！



ピットフォールII

失われた記憶

「クリスハンガーズ」にきみも参加しよう

99,000点以上獲得した名探検家のきみには、ピットフォールIIのハイスコアクラブに参加できるぞ。頑張っで高得点をめざせ。



ピットフォール

「ハリークラブ」20,000点以上



ビームライダー

「ビームライダーズ」
20セクター以上、60,000点以上



キーストンケーパース

「ビリークラブ」35,000点以上



リバーレイド

「リバーレイダーズ」15,000点以上



ヒーロー

「ヒーロー部隊」75,000点以上



デカスロン

10種競技
12,000点以上

各ソフト共、解説書付 ¥4,800



MSX

《好評発売中》

※価格は税別です。

○ライセンスカードはポニカランド会員を対象に発行しています。

INFORMATION

おかげさまでPONYCAの商品も100タイトルを超えました。
●映画シリーズ●アクションシミュレーションウォーゲームシリーズ●アクション型●思考型●ボールゲームetc様々なジャンルのパソコンゲームを用意しております。
広告だけでなくもう少し詳しいゲームの内容を知りたい方々のためにパンフレットを用意しております。住所、氏名、年齢、手持ちの機種をお書きになり資料請求券を同封の上、右記PONYCA企画部 資料係宛までお送り下さい。
尚、その際PONYCAに対しての御意見、御要望をお書き添え頂ければ幸いです。
PONYCAのソフトは技芸だといわれる様、スタッフ一同今年も頑張りますのでよろしくお願ひします。

キトリセン
PONYCA
資料請求券
85.4ページ

PONYCA LAND

※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCA LANDを結成致しました。ユイザイの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報（機関誌PONYCALAND 12ページ）年6回発行）をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしたいと思っています。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織（ピットフォールで2万点を越えた人達の為の「ハリークラブ」、キーストンケーパースで3万5千点を越えた人達の集りとして「ビリークラブ」等があります）があり、PONYCALANDはその日本支部としての機能を持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。※PONYCALANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手（1年分）を添えて左記の宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。

宛先は右記の株式会社ポニーPONYCA 企画部 PONYCALAND係まで

アクションゲームの興奮と、アドベンチャーゲームの
奥行の2つの要素をもつニュータイプのゲーム。

ビルボード誌 連続35週第1位!!

ピットフォールII

Designed By DAVID CRANE

失われた洞窟

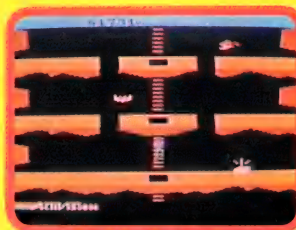
「ピットフォール」に続き「ピットフォールII」でも、また会おう。
くピットフォール・ハリー



●アメリカ仕様パッケージ



く各>解説書付
¥4,800



ついに、名作ピットフォールに続くピットフォールIIが出たぞ。
今回の冒険はベールの失われた洞窟の探検だ。洞窟内を上下左右に動きまわり、
金のべ棒やダイヤモンドを手に入れるのだ。
予想もつかない場面展開、驚くべき奥行と広がり君の挑戦を待っているぞ。

ピットフォール

Designed By DAVID CRANE

ジャングルをどんどん奥へ探検して行くと、そこ
には財宝がたくさん隠されている。おとし穴
や底なし沼に気をつけろ。ワニやサソリや
へビもきみの侵入を待ちかまえているぞ。
全部の宝物を手に入れるのだ。



ヒーロー

Designed By JHON VAN RYZIN

火山の噴火で坑夫たさが坑道に閉じ込めら
れてしまった。迷路のような坑道内を上下
左右に動きまわり、一刻も早く坑夫のと
ころにたどり着くのだ。



CONTEST

第4回 ボニカ・オリジナル・ プログラム・コンテスト

君は、昨日の素敵なアイデアを捨て
ていないか?

今回のコンテストは、プログラムだ
けでなく、ゲームの企画も審査の対
象と致します。
ふるって御応募下さい。
●賞金総額／300万円
●賞／多数用意致します。
●締切日／昭和60年8月21日
●応募方法／カセット、ディスク、
説明書(企画書)に住所、氏名、
年齢、職業、電話番号、使用機種
を明記の上
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング3F
株式会社ポニーPONYCA企画部
「オリジナル・プログラム・
コンテスト」係
宛に送付して下さい。
(PONYCA AND 会員の方は必ず会員番号を
記入して下さい。)
※尚、応募者全員にPONYCAよ
り記念品を差し上げます。
あなたの素晴らしいアイデア、
作品をお待ち致しております。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がボニカの顔です。



株式会社ポニー

PONYCA企画部

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング

TEL 03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL 03-265-8051

札幌支店TEL 011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601

仙台支店TEL 0222-61-1741 広島支店TEL 082-243-2915

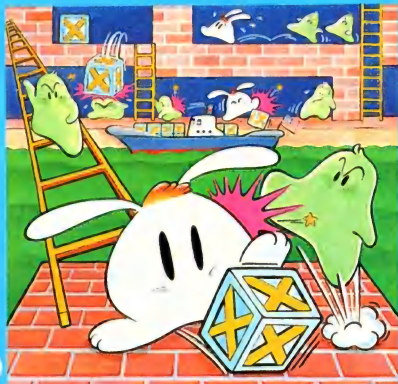
東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL 092-751-9631

名古屋支店TEL 052-322-4001

ニッポンポニーTEL 03-667-3741



いっしょうけんめい 過激です。



1 中世にタイムスリップした君は、
ビジゴスを倒して無事戻れるか?

Visi Gath

ビジゴス MSX テープ版 ¥3,800

魔のトライアングル海域を航海していた君は、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。

2 知恵だせ、汗だせ、仕事に精だせ——

Rabbian

ラビアンのアルバイト MSX テープ版 ¥3,800

ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら、6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのられるかな?

3 波をけたてて追いつ追われつ。反射神経水上追跡過激地獄。

RIVER CHASE

リバーチェイス MSX テープ版 ¥3,800

水上警察官の君は、ギャングに追われ、狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け、敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈! 1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。

四角いジャングルはひたすら過激。

アメリカ生れのスゴイヤツらに、

オイラの指は熱くなるぜ。

刺激がカイカン。カイカンが気持ちよい。

おっとおー、恐怖のコンピュータ・デス・マッチだ!

ゲーム地獄の中でオイラは 勝利のたいまつを高く掲げるのであった。



Soft Pro International

ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL. 06(363)1221

from U.S.A.
THESE THRILLING GAMES
INVITE YOU TO THE MOST EXCITING
GAME WORLD

マイコン ZOO
ベーシックマガジン
資料請求券
購入申込券
マイコン ZOO
ベーシックマガジン

自慢するんだ、

父さん、わかってくれるだ
ろ。頭も普通。スポーツも普通。
そんな僕だって、最新のゲームを
持っていれば、あの子の気をひ
けるかもしれないんだ。だから、ね、
お願い。

デゼニワールド

フロリダのディズニーワールドが、なんと名古屋
でデゼニワールドになってしまったのだ。そのス
ケールの大きさ! 迫力! これまでのアドベンチャ
ーゲームの面白さをすべて集めたこのゲーム
は、みんなの期待にドーンと応えるよ。

近日
発売予定

みんなにね。



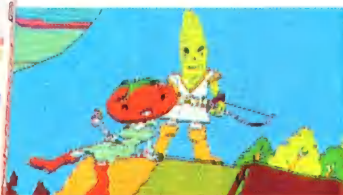
デゼニランド

5つのバビロンのどこかに隠され
ている秘宝「三月磨臼」。さあ、キミ
は何日で見つけだせるかな。



サラダの国のトマト姫

キュートなトマト姫を助け出して、反
乱軍を勝利に導こう。



適応機種

		PC-6001 MK II	PC-6601	PC-8001 MK II	PC-8801 MK II	PC-9801F	X-1	MZ-1500	FM-7	S-1	MSX
デゼニワールド	T				予		予				
	FD				予	予	予				
デゼニランド	T	○		○	○		○		○	○	○
	FD		●		●	●	●	▲ QD	●		
サラダの国の トマト姫	T	○		○	○	○	○		○	○	
	FD				●	●	●	▲ QD	●		

TAPE版 ¥4,800 FD版 ¥6,800 QD版 デゼニランド ¥5,000 サラダの国のトマト姫 ¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ときどき

父さん、お手本みせてあげるなんて言って、
本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲
良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**



新発売



**近日
発売**

サーブはもちろん、ホレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム。対戦相手は、初心者からマッケンロー並!?まで5段階。ゲームは、本番と同じ3セットマッチ。強敵コンピュータを相手にシングルス、あの子と組んでダブルスだって出来るのだ。



ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ。

本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

貸してあげるから、ね。



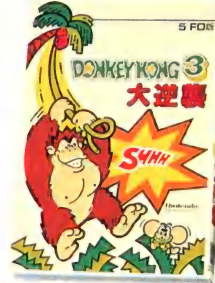
**マリオブラザーズ
スペシャル**
敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



**パンチボール
マリオブラザーズ**
カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



**ドンキーコング3
大逆襲**
ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし! スタンリー。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.

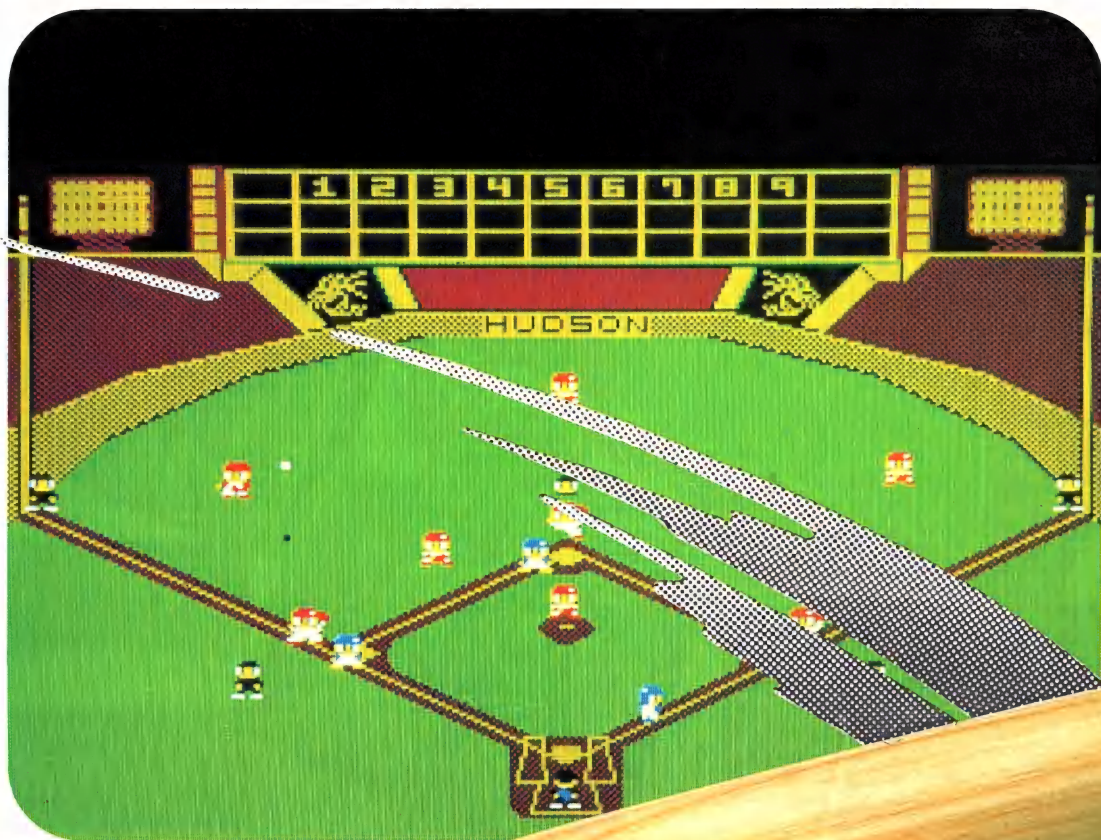
適応機種

	PC-6001 MK II	PC-6601	PC-8001 MK II	PC-8801 MK II	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のテニス	T			4月(予)		3月					¥4,000
	FD			4月(予)		3月		3月			¥6,800
任天堂のゴルフ	T			4月末(予)		3月					¥4,000
	FD			4月末(予)	(予)	3月					¥6,800
任天堂の ピンボール	T			5月(予)		5月(予)					¥4,000
	FD			5月(予)	(予)	5月(予)					¥6,800
マリオブラザーズ スペシャル	T	○		○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●	●	●			●			¥5,800
パンチボール マリオブラザーズ	T	○		○		○			○	○	¥3,600
	FD		●	●		●		3月	●		¥5,800
ドンキーコング3 大逆襲	T										¥3,600
	FD			●		●					¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



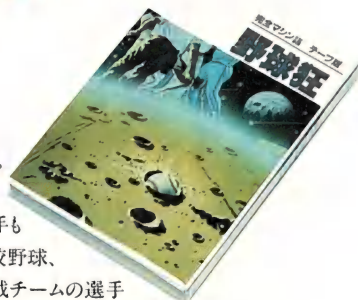
適応機種 X-1 PC-60mk II 66 PC-88/mk II MZ-1500 TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800
 FM-7版新発売 QD版 ¥5,800

好評発売中

部屋は、ホームグラウンド

野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
 だから、僕がさっそくかたき討ち。
 まるで、テレビの野球中継みたいで、選手も
 審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
 草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
 それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
 動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
 父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538・
 営業所・東北・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄



The BEST

春一番の痛快さ。

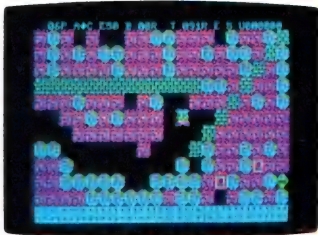
プレイヤーの数だけテクニックがある。さあ、花よりゲームを始めよう。



**バルダー
ダッシュ
&
チャンピオン
バルダー
ダッシュ**



▲バルダーダッシュ



▲チャンピオン・バルダーダッシュ

ロックフォードと、障害物との知恵くらべ。指定された数のダイヤモンドを奪取したら一目散に出口に逃げ。残り時間はわずかだぞ!

PC-8801/mkⅡ/mkⅡsr(5"D・TAPE)

PC-9801/E/F(5"D)

※バルダーダッシュのみ

FM-7/NEW 7(5"D・TAPE), 8(5"D), 77(3.5"D)

X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE)

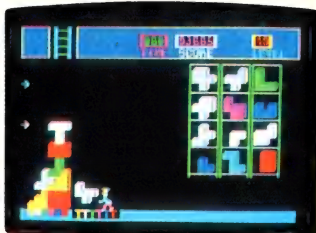
※チャンピオン版のみ ※ジョイスティック対応

DISK: ¥6,800 (PC-98シリーズのみ: ¥7,200) TAPE: ¥4,800

家族全員で楽しめる、新感覚ブロック積みあげゲーム。



ハライズ



いろいろな形のブロックをバランスよく積みあげることができれば大成功。一見簡単そうでも奥行きのある深い思考型アクション。

今までゲームに縁のなかった幼児、女性も楽しく遊べます。'84エデュケーショナル・エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。

PC-8801/mkⅡ/mkⅡsr(5"D・TAPE)

FM-7/NEW 7(5"D・TAPE), 77(3.5"D)

DISK: ¥6,800 TAPE: ¥4,800

悪漢相手にひたすらチャンバラ。青年剣士の運命やいかに。



**スワッシュ・
バックラー**



名作「三銃士」のダルタニアンをほうふつとさせるアクション。

オリジナルは、あのアップル。熱狂的なファンの支持を受けた有名なゲームです。キャラクターのリアルな動きは感動もの。昔をしのんでチャンバラの世界へいざ!

PC-8801/mkⅡ(5"D)

FM-7/NEW 7(5"D), 77(3.5"D)

DISK: ¥6,800



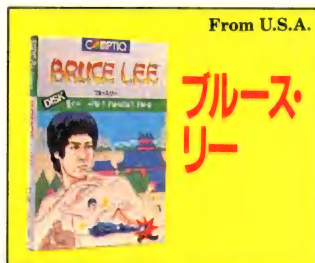
どれを選んでも、独創的なおもしろさ。

- AE
- マイナー2049
- ミスターロボット
- クライシス・マウンテン
- 深度40
- バグ・アタック

SELECTION

おもしろ盛りの**コンプティーク**です。

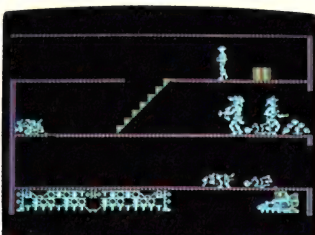
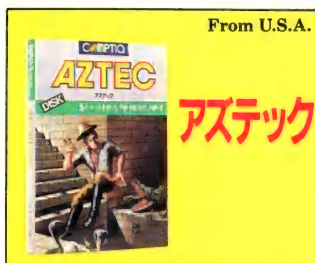
アチョー！敵も手強い。繰り出せ正拳、飛び蹴り必殺技。



僕らのヒーロー、ブルース・リーが還ってきた。悪と闘う正義の味方。しかし相手のニンジャ、スモウレスラーもてごわくて、いつも勝つとは限らない。残酷なワナをよけ、地下要塞の財宝を取り戻せ。技を繰りだすときのサウンドも気分満点。ゆけ！ブルース・リー。

PC-8801/mkII/mkIIsr(5"D)
FM-7/NEW 7(5"D), 77(3.5"D)
DISK: ¥6,800

アップルの名作を忠実にコンバート。多くのファンに興奮を。



古代文明を誇ったアステカ。その地下迷宮にかくされた財宝(アイドル)を探せ。しかしこの暗黒界から生還した者はまだいない。上下左右にスクロールする広大な迷路はどこまで続く？武器を手に入れ用心深く探検しよう。

PC-8801/mkII(5"D)
FM-7/NEW 7.8(5"D), 77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE: 3月発売予定)
DISK: ¥6,800・TAPE: ¥4,800

世界に通用するアドベンチャーゲームついに誕生。



キャプテン・キッドが世界各地に残した財宝を求め、雄大なスケールで描く幕末アドベンチャー。忍者次郎と彼を取りまく複雑な人間関係。受け入れるコマンドの幅が広く、余分ないらいらを排除しました。また、線画モード、テキストモードの選択によりゲーム展開もスムーズです。

全世界一斉発売

PC-8801/mkII/mkIIsr(5"D・TAPE)
FM-7/NEW 7(5"D), 77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE)
Apple II/IIc(5"D)
DISK: 2枚組 ¥7,800・TAPE: 2本組 ¥5,400

禁断のゲームソフトはクオリティかいのち

COMPTIQ

株式会社 **コンプティーク**

〒102 東京都千代田区隼町3-19 清水ビル4F 電話=(03)234-8041

*コンプティーク・クラブ会員募集中/
すてきな特典がいろいろあります。
お早めに。
応募券 ページ4

ウイングマンより

FM-7 PC-9801 X1 ユーザーに告ぐ!!

3月下旬新発売

PC-6001mkII, PC-6001SR
PC-6601, PC-6601SR 移植進行中!!

●少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー!!



ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

■[テープ版(2本組)]FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……¥4,800

■[5インチディスク版]PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、PC-9801/E/F(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW 7、……¥5,800

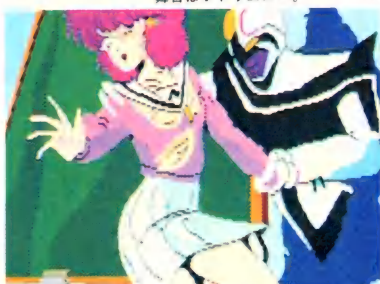
●ニュータイプマルチ画面!!
●リアクション豊富な対話型アドベンチャー

君の探究心(?)を見ずかしたようなリアクションには、思わずドキッとしてしまう。

●戦闘モード付の親切設計
突然、キータクラー出現、リアルタイムでキータクラーと闘うことができる。

④美紅ちゃんがキータクラーに!!
舞台はボドリスへ。

プロの描いた美しい画面と巧みなストーリー構成。ウイングマンとキータクラーの熾烈な争い。紛失したドリムノートの行方は?キータクラーの巧妙な策略に舞台はボドリスへ。



作者TAM・TAM ©集英社 桂正和



●桃子ちゃんファン
急増中!!
●ボドリスの半
さて中には誰が……?!



第3回ゲームホビープログラム

優秀コンテスト作品

♥ねえ、キミたち私達とデートしてみない? 登場美女55人
私達って本物の女の子より、女の子っぽいわ♥

●パソコン界に新分野開拓/限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション!!

女性心理学文献と作者の実験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的シミュレーションゲーム



★デートの約束のないやつは有り金持ってナンパ開始!

PC-8801シリーズ
シャープX1シリーズ

移植進行中



★このリアルなかけひきが君をプレイボーイにする!★

●ナンパのノウハウを完全シュミレート!

楽しい会話で、相手の性格を見きわめ、プレイボーイになるためのテクニックを探し出せ。

●特定の女の子とデートできるデートモード付!

君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その子と実際のデートを楽しむ。もちろん、明菜・キョンキョン・隣のクラスのかわいい子ちゃんどってOK!

作者……関野ひかる

お待たせしております。

3月下旬
新発売

ナンパストリート

人工知能型シミュレーションゲーム

■[テープ版(2本組)]FM-7全シリーズ……¥4,800

■[5インチディスク版]FM-7、FM-NEW7……¥6,400



★ここまでくれば君は立派なプレイボーイ!?(ドシルなよ)★

第3回ゲームホビープログラムコンテスト作品

★PC-8001の限界を越えた超スピードスクロール★

■[テープ版]PC-8001<32K>、PC-8001mkII、PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR……¥3,800

●ロールプレイングの要素を含んだスカイアクションゲーム!

●全力で走、歩、前走、飛び込み、力泳!川を泳ぐ。草むら・林に身を隠し、ジツとザクザクの動きをうかがう。そして、スキを見せると攻撃してくる。敵サイボーグ戦士の動きはリアルティ抜群。

●痛快/敵キャラクター!!猛炎を噴き上げる怪獣など、奇抜なキャラクター陣にはとにかく驚かされる。作者……宮田康宏



ザクザクスクロールリアルアクションゲーム

少年ジャンプアイデアコンテスト最優秀作品

★美しいアニメグラフィックで展開する近距離スクロール★

■[テープ版]シャープX1全シリーズ……¥3,800

●ご気遣い!アラレちゃんのテーマソング入り!!

●リアリズムを追求した近距離スクロール!

ペンギン村を忠実にシュミレート。ゲームスタートから君はペンギン村の住人となる。

●ハラハラドキドキ/空や地面に障害物の連続!!

少年ジャンプアイデアコンテストの審査員が絶賛したアイデアを更にパワーアップ。息もつかせぬゲーム構成に注目。

作者……後藤貴士 ©集英社 鳥山明

走れ!せんべいさん



中村光ービッグヒットシリーズ!

ドアドア

ファンタジー思考型
反射ゲーム

★ドアドアはパソコンゲームの代名詞★

■[テープ版]PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、PC-8801mkII、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000……¥3,800

■[5インチディスク版]PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII/SR……¥5,800

■[3.5インチディスク版]FM-77……¥5,400

作者……中村光一



ドアドアmkII

ファンタジー思考型
反射ゲーム

★新エイリアン登場
ゲーム内容一新★

MZ-1500

3.5インチディスク版

新発売中



■[テープ版]A面★PC-6001mkII、PC-6601(50面+50面) B面★PC-6001<32K>(20面+20面)……¥3,800

■[3.5インチディスク版]MZ-1500(100面)……¥3,800

不朽の名作ドアドアをPC-6001シリーズ用に新しくグレイドアップ。作者……中村光一

ニュートロン

ファンタジー思考型
アクションゲーム

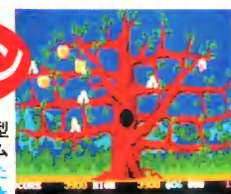
★ドアドアを超えた
アクションゲーム★

■[テープ版]PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ……¥4,800

■[5インチディスク版]PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR……¥6,800

画面ごとに変わるコミカルなキャラクターはもう最高!

作者……中村光一





巨編4章構成

(ディスク2枚組・テープ2本組)

驚異の ビッグ アドベンチャー

①ケミが危い。でもこの大トカゲは味方かも？

- プロの描いた幻想的タッチのアニメグラフィックで展開する110画面！
- 驚異！100色の中間色を使用。だからこんなに美しい！

PC-8801シリーズ 3月下旬
PC-9801シリーズ 新発売予定



①シャム族の包囲網。この危機を脱出できるか？

- 炸裂する抜群のサウンド！

雷鳴・小鳥のさえずり・獣の鳴き声・飛行音等々随所にちりばめられた音響効果。臨場感あふれるゲームが楽しめます。

- 構想2年／4章構成の本格的冒険推理小説！

プロの漫画家がパソコンユーザーの為に書き下したオリジナルシナリオ。作者……榎村ただし

君の魂をゆさぶる感動のラストシーン

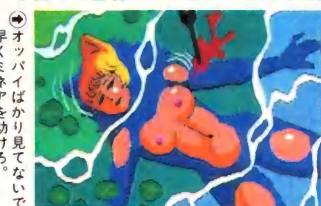
エルドラド伝奇

榎村アドベンチャー

- 〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……………¥4,800

- 〔5インチディスク版(2枚組)1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7……………¥7,800

アキラを殺したのは誰だ！？
ホシコを誘拐した目的は！？
僕はアキラの残したビデオテープを手掛りに秘境エルドラドへと向った。



①オッパバいばり見てないで早くミネアを助けろ。



SFサスペンス

アニメ 不朽の名作

- プロのアニメーターがパソコンユーザーに贈る話題の名画アドベンチャー

ザース

本格サスペンス
アドベンチャー

- ザースのテーマは人類愛だ！！



①ベガサスに乗り込み、ザースは月へ。

再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰る興奮と意外な展開。

- 洗練されたメカニックデザイン

オリオンコンピュータセンターの前……

①敵ナバのジェットパック。精密なデキだ。



作者……スタジオ・ジャンドラ

ヒットチャート急上昇中！！

頭脳4989

超思考型新頭脳挑戦ゲーム



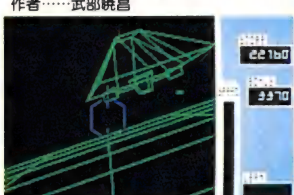
ニュータイプパズルゲームの決定版
コンストラクションセット付

- 〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII S R、PC-6001(32K)、PC-6001mkII、PC-6001mkII SR、PC-6601、PC-6601 SR……………¥4,800
- 〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII / SR ¥6,400 作者 大橋一雄

ブルーフォックス

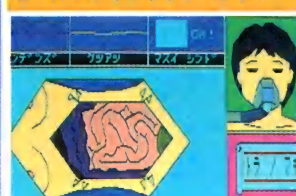
超光速立体マルチエキサイティングゲーム

3Dゲームのイメージを一新した雄大作
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ¥4,800
マルチスクリーンで展開する地上戦・空中戦。ロボット工学をシュミレートしたリアルな動きとサウンド。痛快な撃破シーンが君をエキサイトさせる。
作者……武部純昌



アゲイン

ロールプレイングアドベンチャー



超高速グラフィックフルテンで展開する200画面

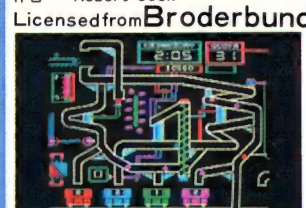
- 〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、FM-7、FM-NEW7……………¥5,800

ロールプレイング・シュミレーション・パズルをアドベンチャーに取り入れた抜群の構成力。 作者……山口祐平 ©ランダムハウス

ガムボール

マルチアクションゲーム

アメリカ話題のアップル移植版
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR……………¥6,800
アメリカ話題のマルチアクションゲームの決定版が日本上陸！
作者……Robert Cook
Licensed from Broderbund



暗黒城

スペースファンタジーアドベンチャー



シャープX1(テープ)版
3月新発売

- 460画面の巨編アドベンチャー
- 〔テープ版〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……………¥3,800
- 超高速グラフィックで繰り広げられる壮大な宇宙創造のスペースアドベンチャー。作者……山口祐平 ©ランダムハウス

ポートピア連続殺人事件

サスペンスアドベンチャー

人気絶頂！本格サスペンスドラマ
■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、PC-6001(32K)、PC-6001mkII、PC-6001mkII SR、PC-6601、PC-6601 SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……………¥3,600
作者……堀井雄二



●移植者・オリジナルゲーム大募集●


当社商品を他機種に移植希望される方のご応募をお待ちしております。
あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では一般から持ち込まれた優秀な作品を作者の名前で商品化しております。詳細事項等のお問い合わせは、エニックス開発部 ☎03-366-4296 担当・望月

●ゲームプロデューサー(正社員)募集●

職種：ゲーム作家と共に、エニックスソフトを企画・開発する仕事です。
資格：パソコン経験者、年令・28才位迄 給与：当社規定により優遇
応募：電話連絡の上、履歴書持参、ご来社下さい。

TEL 03-366-4345 担当・千田

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4345

MSX がよろこんだ。 あのタイトーから、新作ゲーム登場。

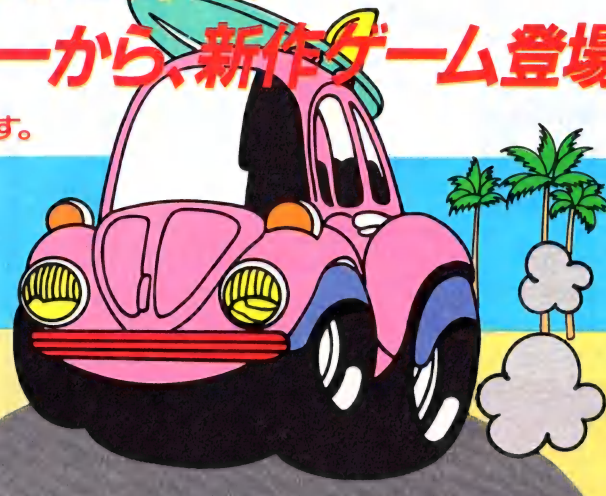
■おしゃれなビートル。ひたすら建設的です。



チョコロQ

定価 4,800円
●MSX (ROMパック版) 全8画面

キュートなミニカー“チョコロQビートル”をコントロールして、仲間チョコロQを組み立てる愉快なゲーム。パーツはシャーシ、チョコロQゼンマイ、ボディの順に落します。フロアの移動は助走をつけてタイミング良くジャンプ。技術がとまれない人のためのパターン捜しでもできます。



■シンプルな神秘。

この興奮度にガ・ク・ゼ・ンだ。

ザイゾロク

定価 4,800円
●MSX (ROMパック版)

妖しい光を放つクワイムソのエネルギーを吸収するザイゾンと、それを邪魔するデオタム。フェアリス星に生まれた2つの新生命体がくり広げる生存競争。ザイソンの個性をいかにコントロールするかが決め手。興奮の20画面。



■歩兵のつらさが身にしみる、自分だけが頼りの最前線。



フロントライン

定価 4,500円 (カセット版)
定価 7,500円 (5"FD版)
●PC-9801シリーズ
●5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

手榴弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲームの決定版。

定価 4,800円
●MSX (ROMパック版)

「フロントライン」「スペーススクーザー」「ワイルドウェスタン」の5"FD版をPC-88・SRでお楽しみになる場合、N-BASICモードでご使用ください。

■フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。



ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円 (カセット版)
定価 7,500円 (5"FD版)

●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円
●PC-6001mk II (カセット版のみ)

定価 4,800円
●MSX (ROMパック版)
●MSXは全8画面。

かわいい“ちゃっくん”を動かしてオリに囲われた“ハート”を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBOMBで“もんすた”を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルツ獲得、また“もんすた”にボディアタックできる“スーパーちゃっくん”に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!



スペーススクーザー

定価 4,500円 (カセット版)
定価 7,500円 (5"FD版)

●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

ワイルドウェスタン

定価 4,500円 (カセット版)
定価 7,500円 (5"FD版)

●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

情報

メインストリーム

パソコン人のための新・情報スペース

コンピュータプラザ・ニデコは秋葉原駅よりわずか徒歩1分。通称マイコン通りの中心地。お近くへのショッピングがてらお立ち寄りいただけます。

一般ユーザーのみならずを対象としたモダンな展示ショールーム。最新のパーソナルコンピュータをはじめ、関連の各種ペリフェラルを可能な限り設置。ビジネスからゲームにいたるまで豊富なアプリケーションを取り揃え、的確な情報提供とサービスにつとめています。またプラザ独自の実演、デモンストレーションも随時実施。さらにハード/ソフトの最新情報、カタログコーナー、ソフトの売れ筋をお知らせするベストヒット・ランキングボードなど、Up-to-Dateなインフォメーションをお届けしています。

コンピュータプラザ・ニデコ Showroom

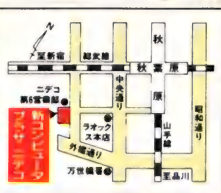


NEW OPEN

●AKIHABARA●

Computer Plaza
Nideco

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
☎03(251)8061代
営業時間: AM10:00~PM5:00



MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

「大都市、壊滅か」

©東宝・東宝映像

NEW

(株)日本サンライズ

TAPE ¥ 3,800



FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

接近する敵戦開機
編隊。迎え撃つは
史上最強の零戦。止
めどなく攻めてく
る敵をキミは何機
撃ち落とせるか!?

東映動画
Z、光子力
ナミツク企画

PC-8801 (mk II), PC-6001 mk II, FM-7 (N EW7), X-1 (Ck, Cs, turbo)

TAPE ¥3,800

ROM ¥4,800

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

Active Role Playing Game



ハイド ライド

奇抜・難解・驚きと興奮、
A.R.P.G.の世紀

アクティブ ロール プレイング ゲーム

- ① アクションゲームのリアルタイム処理に、
- ② ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと、
- ③ アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)……………無論!
★64Kフルメモリ、オールマシン語……………勿論!
★一括ロード、アクセス無し……………当然!
★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。
★全敵キャラクターは20種以上!
★ゲーム途中でのデータセーブロード可能!

4月末発売予定 FM-7 NEW7 77, テープ版、5FD版、3.5FD版
5月発売予定 テープ版

PC-6001mkII版で感動のグラフィックスを実現!

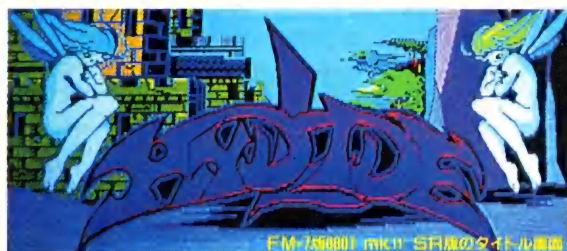
●ジョイスティック対応!

●BGM同時進行!

PC-6001mkII/SR版は、mkIIの機能を極限まで追求し、グラフィック(画面写真でござんのとおり)、スピード、キャラクタ数、マップの広さ等、どれをとってもオリジナルのPC-8801版に劣りません。
T & E SOFT技術陣快心の作品です。



新発売 PC-6001mkII/6601/SR…………… テープ版 ¥4,800
PC-6601…………… 3.5"1D版 ¥6,800
PC-6601SR…………… 3.5"1DD版 ¥6,800
X-1/C/turbo…………… テープ版 ¥4,800
X-1turbo…………… 5FD版 ¥6,800
PC-8801/mkII/SR…………… 5FD版 ¥6,800



ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&EマガジンNo.5 3月末発行

特集

- ハイドライド攻略法
- ハイドライドの作者による
- Z80マシン語入門

デザイナー新

(ミツ折6ページ)

カタログNo.3発行中

スターアサー伝説 完結編

キャラクターは20種以上、しかも同じ場所に同じ格好で登場する不自然さはもうありません。

- ★新開発の高速3-Dピクチャーエディター
中間色を含む1枚の画面を拡大・縮小・3次元回転させて描ける他に、描いた何枚かの画面の組合せも自由にできます。
 - ★人物は背景から独立し、ゲーム進行に合わせて、異なる場所に大きさ、向きを変えて出現。
 - ★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ。
 - ★ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター
 - ★シーン(カセット)だけでも60以上の地区(画面)を自由に移動
- ※PC-6001mkII版では上記仕様と異なります。
- スターアサー伝説ストーリーブック付

暗黒星雲より1年、舞台はテラへ

今、銀河最後の攻防が始まる!

FM-7 NEW7 77	テープ(3本)版 ¥4,800
FM-7 NEW7 77	5FD版 ¥6,800
FM-77	3.5FD版 ¥6,800
PC-6001mkII 6601 SR	テープ(3本)版 ¥4,800
PC-6601	3.51DD版 ¥6,800
PC-6601SR	3.51DD版 ¥6,800



3-Dゴルフ シミュレーション スーパーバージョン

PC-6001mkII版、マシン語による高速表示

※美しい海岸コースの3Dゴルフシミュレーションが、画面表示を高速化し、新機能を追加して、スーパーバージョンとして登場しました。

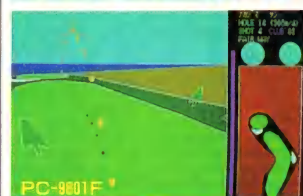
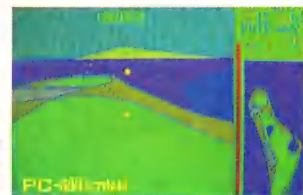
※6001mkII版とSR版とはそれぞれのモードで別個のプログラムを開発しました。mkII版の方も「テラ400」、「スーパーグラフィックエディター」でおなじみの高速ペイントルーチンを使用しておりますので、画面表示も敏速になっています。

また、マニュアルにはゴルフ用語やルールの解説等を付け加

えましたのでゴルフをまったく知らない方にも十分にお楽しみいただけます。

- 4人同時プレイ可能
- 入力ミスのキャンセル機能付き
- ボール確認機能付き

PC-6001mkII 6601	テープ版 ¥4,000	PC-6601SR	3.51DD版 ¥6,800	FM-77	3.5FD版 ¥6,800
PC-6601	3.51DD版 ¥6,800	PC-9801F	5.25DD版 ¥6,800	MZ-1500	OD版 ¥4,000
PC-6001mkII SR 6601SR	テープ版 ¥4,000	IBM-JX	3.52DD版 ¥6,800	日立SI	テープ版 ¥4,000



T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集!!

この度、T&E SOFTでは、ユーザーのみなさまへのサービス向上のため、T&E SOFT ユーザーズクラブを発足させる事になりました。

応募要項及び特典は、以下のとおりですので、どしどしお申し込み下さい。

特典

- (1) T&E SOFT ユーザーズクラブ会員証の発行。
- (2) T&E マガジンの無料送付(年4回)。
- (3) T&E SOFT カタログの無料送付(年2~3回)。
- (4) オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引販売。
- (5) 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
- (6) 新製品情報等を満載したT&E PRESS(新聞)を隔月発行。
- (7) その他、会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要項

- 住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティエアンドイソフト、「T&E SOFT ユーザーズクラブ」係

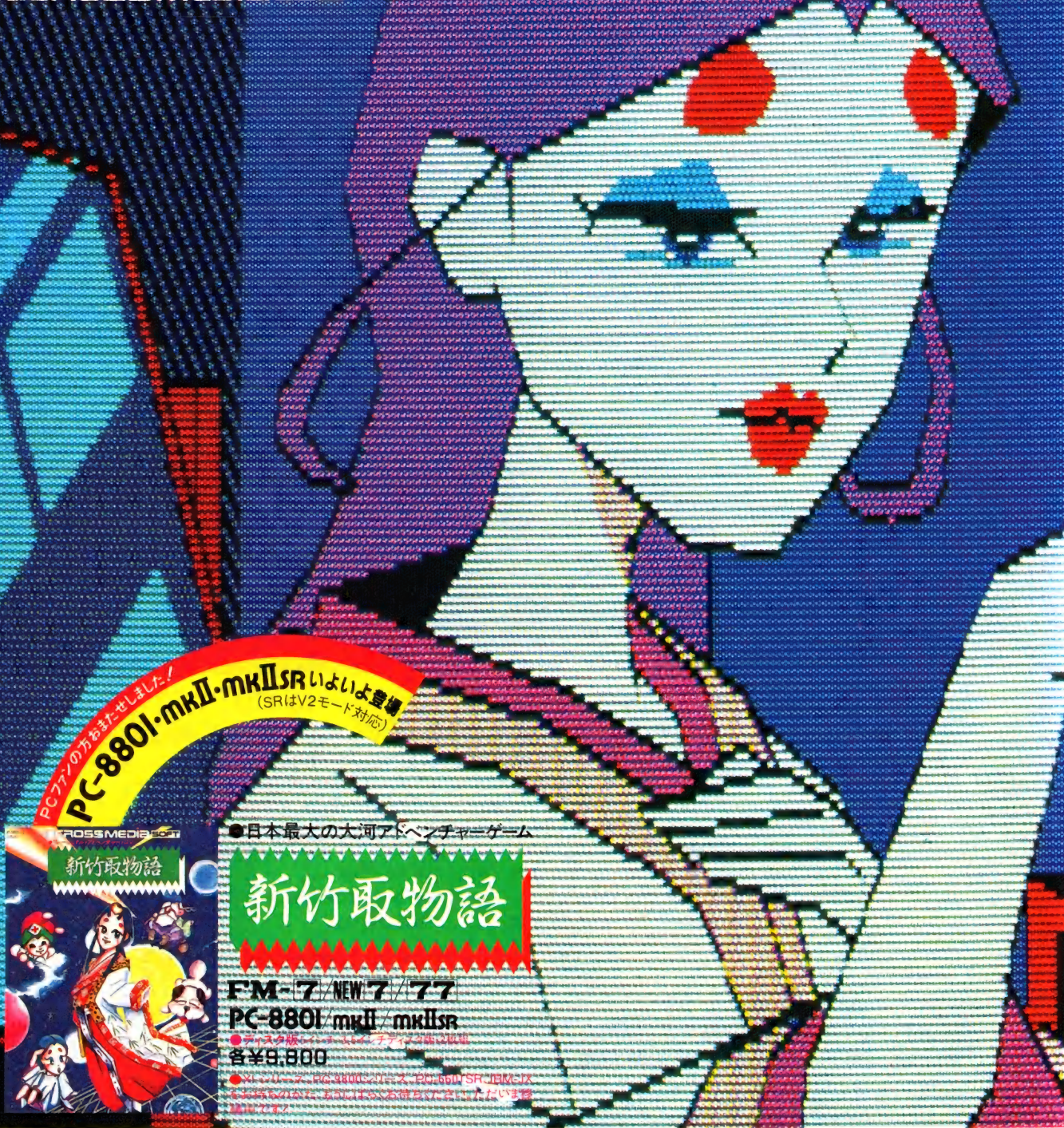
製造・販売 株式会社ティエアンドイソフト ☎(052)773-7770
新住所: 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

マガジン
No.5請求券
ペーマガ4

カタログ
No.3請求券
ペーマガ4

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛にお送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.5ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)
★カタログNo.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)



PC777の方おまたせしました!

PC-8801・mkII・mkII SR いよいよ登場
(SRはV2モード対応)



●日本最大の大河アドベンチャーゲーム

新竹取物語

F.M-7/NEW 7/77

PC-8801/mkII/mkII SR

●ディスク版・パッケージ版・2枚組

各¥9,800

●ディスク版・パッケージ版・2枚組

●ディスク版・パッケージ版・2枚組

●ディスク版・パッケージ版・2枚組

■取扱店(西日本編)

●中部 サンキョウとやま本店0764-42-2131 サンミュージック0762-46-6151 うつのみや片町店0762-21-6136 中部特産産業0761-43-2419 栄電社本店テック052-581-1231 栄電社 J & P 栄ノ店052-261-9201
カトー無線電気052-264-0982 九十九電機第2アメモコ店052-251-3399 ヤマキワメルサ店052-582-2021 バンコショップコムロー052-263-5828 ニシオ電気05736-6-4048 ジャスコCVA岡崎店0564-21-0211
河合無線 J & P 四日市店0593-54-3366 河合無線 J & P 津店0592-26-0111 ●近畿 J & P 京都中町店075-341-3571 ニ宮無線京都店075-361-9166 星電社伊丹店0727-73-0551 ミドリマイコンランド堺口店06-459-2137
ミドリマイコンランド西宮0798-64-8810 星電社三宮本店078-391-8171 ニ宮無線神戸店078-391-6356 星電社ジョイプラザ店078-643-3962 ニ宮無線今宿店0792-94-5363 ニ宮無線姫路店0792-88-2363 星電社姫
路本店0792-88-1717 ニ宮無線和歌山店0734-32-5121 ●大阪 J & P 高槻店0726-85-1212 ニ宮無線茨木店0726-34-1155 J & P くずは店0720-56-8181 ニ宮無線香里店0720-32-2694 ニ宮無線藤井寺店0729-39-9206
ニ宮無線箕面店0727-21-2038 ミドリマイコンランド八尾店0729-96-8558 上新電機阪急三番街06-372-6912 J & P ビジネスランド06-348-1881 ニ宮無線パソコンランド梅田06-341-2031 ニ宮無線布施店06-781-6865
上新電機日本橋1ばん館06-644-1813 上新電機日本橋5ばん館06-644-1513 上新電機日本橋7ばん館06-644-1661 J & P テクノランド06-644-1413 J & P メディアランド06-644-1613 ニ宮無線日本橋本店06-643-2038
ニ宮無線V8店06-643-1681 ニ宮無線エレランド06-632-2038 ニ宮無線パソコンランドなんば06-643-3217 ニ宮無線日本橋別館06-633-2038 上新電機もりや館06-631-0815 ●中国 マルデン倉吉店0858-22-3141
ダイイチ米子店0859-33-7211 ダイイチ境港店08594-2-6511 ダイイチ松江店0852-23-8611 ダイイチ出雲店0853-23-2451 ダイイチ江津店08555-2-5021 大浜田店08552-3-5252 ダイイチ井原店08666-7-2828
ダイイチ津山店08582-6-5111 イズミプラザ店08682-2-0581 河本電機08682-8-3345 ダイイチ岡山東店08594-3-9111 ダイイチ青江店0862-25-1911 ダイイチ岡山店0862-32-6511 ヨシイ番町店0862-32-0813
ダイイチ倉敷店0864-22-2011 ダイイチ玉島店08652-6-7331 ダイイチ総社店08669-3-6262 マルデン新見店08677-2-8531 ダイイチ井原店08666-7-2828 ダイイチ笠岡店08556-3-1201
ダイイチ松永店08485-3-1611 ダイイチ東福山店0849-43-9811 旭駅前店0849-21-1200 ダイイチ福山店0849-23-1566 ダイイチ備後府中店0847-51-6111 ダイイチ庄原店08247-2-4211 ダイイチ三次店08246-3-6121
ダイイチ尾道店0848-23-2128 サン電社因島店08452-2-1060 ダイイチ三原店08486-3-4547 ダイイチ安芸府中店082-281-6111 ダイイチ西条店0824-23-3211 ダイイチ呉店0823-31-4931 ダイイチ広島店0823-72-5111
ダイイチ機山店0823-33-5111 旭中通り店0823-21-1301 ダイイチ柳井店08202-2-5111 シナプス1082-245-8833 ダイイチ本店082-247-5111 ダイイチ可部店08256-4-2344 ダイイチ吉市店082-377-7111
ダイイチ坂田店082-237-1121 ダイイチ海田店082357-5222 ダイイチ五日市店0829-22-2251 ダイイチ安芸店08542-3-2411 ダイイチ瀬田店0827-21-2111 佐藤電機0827-22-1171 ダイイチ
東山店0834-25-5200 ダイイチ山田店0834-21-1590 南O K無線 A V センター08392-2-3455 山陽無線0839-22-1313 ダイイチ山田店0839-23-3111 ダイイチ萩店08382-5-8331 名曲堂0835-22-1176 ダイイチ防
府店0835-24-5521 ダイイチ宇野店0836-21-7011 ダイイチ小野店08368-3-4561 南サンエス0832-6-2801 ●四国 ヒコム徳島東大工町0886-26-0001 ダイイチ坂出店08774-6-8511 ダイイチ丸亀店0877-25-2411
ダイイチ川之江店0896-58-1221 ダイイチ松山店0899-33-2311 ダイイチ南松山店0899-33-3511 ●九州 湘ベストマイコン小倉パソコン館093-551-6281 カホ無線小倉店093-561-3688 黒崎セウエレビイコン
センター093-641-7080 ダイイチデニー小倉本店093-551-6339 ダイイチ三ツ森店093-613-1011 ダイイチ折尾店093-691-5211 ダイイチ曾根店093-473-6111 ダイイチ黒崎店093-621-5811 湘ベストマイコン福岡
店092-781-7131 湘ベストマイコン2号館092-741-7677 ベストサービスメディアショップ092-641-7990 カホ無線福岡パソコンセンター092-714-5155 カホ無線飯塚B館0948-22-1588 湘ベストマイコン久留米
0942-34-2944 カホ無線久留米店0942-35-8478 カホ無線大牟田店0944-52-5573 湘ダイイチサンパス0944-57-5000 相田電機栄町店0944-54-2371 湘ベストマイコン大分パソコン館0975-32-9396 湘トキハパソ
ンセンター0975-38-1111 湘工藤電器商会09726-3-8500 カホ無線長崎店0958-21-1080 ダイイチジョイフルサン江川店0958-78-8122 湘ダイイチ浜電気0958-26-4151 ダイイチジョイフル三佳店0958-46-2255
湘ベストマイコン熊本パソコン館096-322-4180 マツジ本店096-354-9111 ダイイチ安藤電気0985-27-1155 ダイイチだいわ荒田店0992-53-3311 湘ダイイチさくら家09944-3-1112 昭和60年2月6日現在

●発売:ビクター音楽産業株式会社 ●販売:日本エー・ブイ・シー株式会社

セイコマンはウエスにいる。

あ、かぐや姫にめぐり逢えたのはいい、いいが、いまいと
ツ、スコアが低くて、暗い顔をしているまき。未亡人セ
イコマンとの会話を、マジメにぞつていない、ん？、ん？、
な？、セイコマンは、とつてもサビシイ人なんだ。それ
を頭に入れて、ツバメ精神を発揮して、いろいろ話を
引きださなくちゃいけない。セイコマンが喜ぶ、たの
しい話身のまわりの話を、つかい話、なと。思っ
つくすべし、聞かなくちゃいけない、つまり、まきの男と
してのまき、が、そのまき、ハイスコアに結びつくのだ。

新発売

囲碁シミュレーションソフトの決定版!

囲碁百科

＜GO to SHODAN＞

★局・定石・問題をシミュレーションしながら、初段の実力を。★小林光一十段 監修・堀田五番士 構成・J16ページ豪華解説書つき。

かぐや姫からあなたにプレゼント!



1 「新竹取物語」をお買い求めのあなたに。 オリジナルセル画ポスタープレゼント!

たて42センチ×よこ60センチの、かぐや姫オリジナルセル画ポスターを、3月より
先着3,000名様にプレゼントいたします。

2 100点以上の得点をだしたあなたに。 2 段位認定証プレゼント!

みごとかぐや姫とあなた。住所、氏名、年令、性別、電話番号(必ず)を明記し、セー
ブゲーム用ディスクにスコア表示面をセーブして下記あて先までお送りください。あなたの
得点により5級(100点)から5段(180点)の認定証の他、数々のプレゼントをいたしま
す。(なお発送の際は折れまがたりしないようご注意ください。ディスクは確認後すぐ
にご返送いたします。) 段位獲得者には、ご希望により性格分析をいたします。

●あて先 〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ605
ビクター音楽産業株式会社PS制作部マイコンBASICマガジン係

●4段位獲得の方
(50名以上)の方には
スペシャルプレゼント
進呈。

●認定されたあなたを
「新竹取友の会」
の正会員に。

●クロスメディアソフトの
情報誌
「クロスメディアプレス」
の定期購読。

●パソコンソフトのお求めは、有名パソコンショップで!

お近くで、お求めにされない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)
を現金書留にて、下記まで直接お申し込み下さい。

〒107 東京都港区北青山3-6-18 (共同ビル青山2F)

日本エイ・ワイ・シー株式会社 マイコンBASIC係

●販売店を募集しています。

販売に関するお問合せは、日本エイ・ワイ・シー株式会社企画部まで ☎03-486-4121



01 パックマン



03 ギャラクシアン



02 マッピー

僕たちの自遊空間



PAC-MAN

〔パックマン〕

パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！



MAPPY

〔マッピー〕

ドア飛ばしの必殺テクで、
ニヤームコたちを追っばえ！



Galaxian

〔ギャラクシアン〕

エイリアンの大編隊を、
ギャラクシシップで追撃だ！

GAME CENTER

ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

namcot



05 キング & バルーン



04 ワープ & ワープ



06 ラリーX



07 デュクダク



08 キャラガ

ナムコト。



WARP & WARP

〔ワープ&ワープ〕

2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング&バルーン〕

思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X

〔ラリーX〕

レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。

■製造元／(株)ナムコ

■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

©株ナムコ



おもしろい
キーボードがかわいそう



©南ナムコ

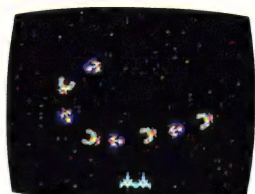
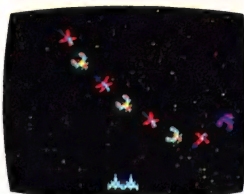
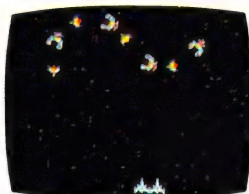
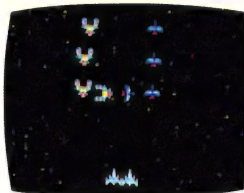
ギャラガ | FOR PC-9801

FD版: 予価5800円

息をむくアクロバティックな飛行。次々出現する多彩なキャラクター。これまで、ナムコットのMSX用ソフトでしか楽しむことのできなかった“ギャラガ”が、PC-9801シリーズ対応で発売になります。

パソコンの可能性を追求するDEMPAマイコンソフトが贈る、自信作です。

発売は4月上旬予定。お楽しみに。



本物だからおもしろい。………… マイコンソフト 新作!! 4月発売

©南ナムコ

©南ナムコ

©DECO



FOR FM-7/FM-NEW7 FM-77

テープ版: 3500円 FD3.5インチ: 5800円

FMシリーズ対応のギャラクシアンが発売になります。サウンド、動き共、オリジナルの良さをできるかぎり再現しました。もちろん、XE-7/XE-77シリーズのジョイスティックに対応しています。エイリアンとの息づまるゲーム展開を心ゆくまでお楽しみください。



FOR PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR

テープ版: 3500円 FD3.5インチ: 5800円

モンスターを岩の下にささい込み、一気に逆点/ディグダグの楽しさは、ユーモラスなキャラクターの動きと、頭脳プレイにあります。PC-6001mkII/6001/SRシリーズ対応のプログラムがついに完成しました。今、最後のゲーム調整を行なっています。しばらくお待ちください。

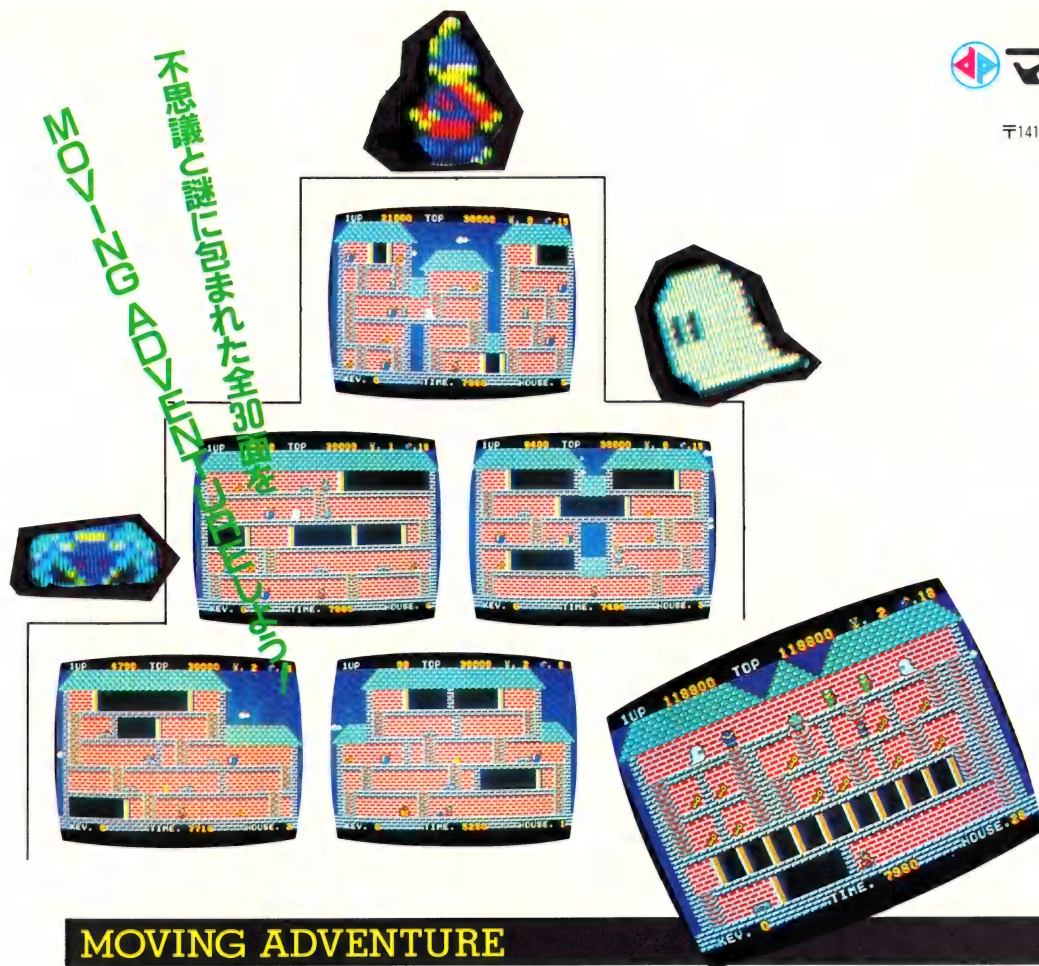


FOR MZ-1500

QD版: 予価4300円

巧妙に設定された階を、ソーセージ、目玉焼、ピクルスなどの敵キャラクターをかわしながら進みハンバーグを完成させる、人気ゲーム“ハンバーガー”が、MZ-1500で発売されます。唯一の武器は目くらましのコショウ。敵をまとめてやっけると、高得点がもらえます。

興味



MOVING ADVENTURE

The Demon Crystal

デーモンクリスタル

FOR MZ-1500 QD版: 予価4500円

ゲームの楽しみかた: あなたは「アレス」です。ファイヤーボールが唯一の武器。行手をはばむ敵をたおしながら、最終目的地である30番目の館へたどりつかなければなりません。

次の館へのカギは、かくされた部屋の中にあります。どの部屋にあるかはわかりませんが、カギを手に入れないければ、部屋の中へは入れません。

タランチュラ(毒グモ…100pts)、ウォリア (サムライ…100pts)、ゴースト(オバケ…300pts)、ダー

クウォリア(忍者…200pts)、カッパ(カッパ…500pts)、デーモンシャルド(1000pts)など、それぞれが「アレス」の行動をするどく察知し、立向かってきます。

キミの思考力、判断力、そして敏速性が問われるまさに、リアルタイム・アドベンチャー・ゲームです。

※本ゲームのストーリーは本誌217ページに紹介されています。

4月発売予定
堂々登場

本格的ムービング・アドベンチャー・ゲーム
デーモンクリスタル

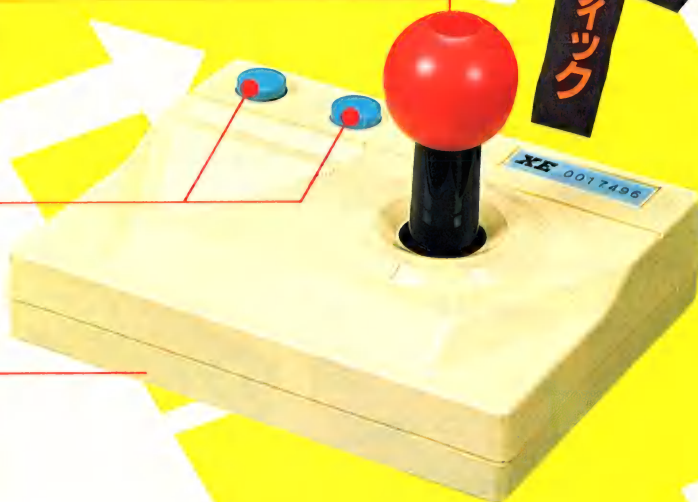
新 深

業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。

2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。

操作性バツグンの
本格的ジョイスティック



オリジナル2トリガー
ジョイスティック

XEシリーズ

XE-7

FOR FM-7/FM-NEW7

(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)

定価 6,800円

XE-77

FOR FM-77

(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)

定価 6,800円

※ソフトはFM-7セビウス、FM-7ティグダグに対応

※ジョイスティック部のみはXI/PC-6001/

MSX各シリーズ対応



XE-1

FOR X-1シリーズ

PC6000シリーズ/MSX

定価 3,900円

ハイスコア重視設計

XEVIOUS for FM-77 NEW 7/7 ゼビウス



FM-7/FM-NEW7	5インチディスク版(ソフトのみ)	5,900円
FM-7/FM-NEW7	5インチディスク版(ジョイスティック付)	9,300円
FM-7/FM-NEW7	5インチディスク版(ハードウェアジョイスティック付)	9,800円
FM-77	3.5インチディスク版(ソフトのみ)	5,900円
FM-77	3.5インチディスク版(ジョイスティック付)	9,300円
FM-77	3.5インチディスク版(ハードウェアジョイスティック付)	9,800円



XEVIOUS for X1 ゼビウス

X-1/C/CS/CK	カセット版(ソフトのみ)	4,300円
X-1/C/CS/CK	カセット版(ジョイスティック付)	5,900円
X-1D	3インチディスク版(ソフトのみ)	5,900円
X-1D	3インチディスク版(ジョイスティック付)	7,500円
X-1turbo	5インチディスク版(ジョイスティック付)	7,500円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR	カセット版	3,500円
PC-6601/SR	3.5インチディスク版	近日発売

namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

噂のゼビウス、只今参上。

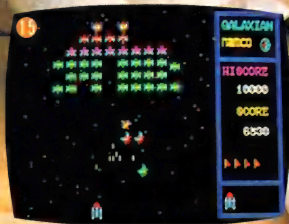
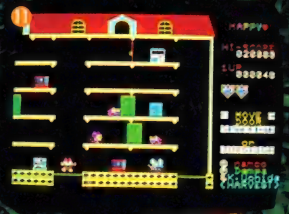
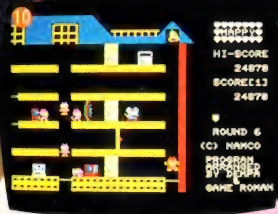
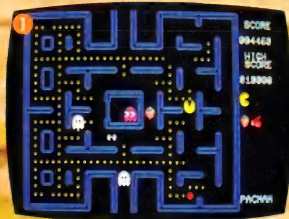
©株式会社ナムコ



さすがのナムコ

遊氣凜

©(株)ナムコ



「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA



DISK 新発売

フロッピーディスク版

VERSION

バックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ティグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

バックマン

- ①FM-7テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
- ②MZ-700(1200/K/C)(48K)
PCG共用テープ……………定価3,000円
- ③MZ-1500(QD)……………定価4,300円
- ④PC-6001mk II/PC-6601
テープ……………定価3,000円
- ⑤PC-8001mk II テープ 定価3,500円
- ⑥PC-8801/mk II/mk IISR
テープ……………定価3,500円
- PC-8801/mk II/mk IISR
5インチ……………定価5,800円
- ⑦X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
- X-1D 3インチ……………定価5,800円
- X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
- ⑧MZ-2000/MZ-2200
テープ……………定価3,500円

マッピー

- ⑨MZ-700(1200/K/C)(48K)
PCG共用テープ……………定価3,000円
- ⑩MZ-1500(QD)……………定価4,300円
- ⑪X-1/C/CS/CK テープ 定価5,800円
- X-1D 3インチ……………定価3,500円
- X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円

ギャラクシアン

- ⑫MZ-700/1200(48K)
テープ……………定価3,000円
- ⑬PC-6001mk II テープ 定価3,000円
- ⑭PC-8001mk II テープ 定価3,500円
- ⑮PC-8801/mk II/mk IISR
テープ……………定価3,500円
- PC-8801/mk II/mk IISR
5インチ……………定価5,800円
- ⑯X-1/C/CS/CK
テープ……………定価3,500円
- X-1D 3インチ……………定価5,800円
- X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
- FM-7/77……………近日発売

ティグダグ

- ⑰MZ-1500(QD)……………定価4,300円

- ⑱PC-8001/mk II/mk IISR(Nモード)
テープ……………定価3,000円
- ⑲PC-8801/mk IIテープ 定価3,500円
- PC-8801/mk II5インチ定価5,800円
- ⑳X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
- X-1D 3インチ……………定価5,800円
- X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
- ㉑FM-7 テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
- PC-6001mk II /SR……………近日発売
- PC-6601/SR……………近日発売

ラリーX

- ㉒FM-7/NEW7 テープ…定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
- ㉓MZ-1500(QD)……………定価4,300円

タイニーゼビウス

- ㉔PC-6001/mk II/6601
テープ……………定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

- ㉕PC-6001mk II/SR /6601/SR
テープ……………定価3,500円
- PC-6601/SR
3.5インチ……………定価5,800円

ゼビウス

- ㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック…定価5,900円
- ソフトのみ……………定価4,300円
- X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック…定価7,500円
- ソフトのみ……………定価5,900円
- X-1turbo (200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック…定価7,500円
- ㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック…定価9,300円
- ソフトのみ……………定価5,900円
- FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック…定価9,300円
- ソフトのみ……………定価5,900円

ギャラガ

- PC-9801……………近日発売

新登場

Tank Battalion

© 将ナムコ



不気味な地雷をたてて迫ってくる戦車隊、
彼らの総攻撃をくい止め、司令部を防守する
壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦に持ちこみ、
正面攻撃をかけるスリル。運動能力で敵を制する戦車。
勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦車ゲームだ。

namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

MADE BY PROFESSIONAL



画面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
興奮物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を携った月面戦車でムーンパトロールに乗って進め進め！
迫力満点のコンピュータサウンド

マイエンジョ
ムーンパトロール
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円



16K以上に対応8K
マシンでは動きません



© アイレム社

MOON PATROL



MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

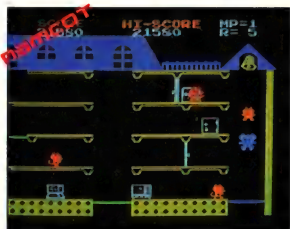


ラリーX



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたり、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円



マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー / 盗品さがして行ったり来たり追いかけて。うろうろしているとニヤムコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円



ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身 / エコー付きサウンドにも感動！！

定価4,500円



ギャラクシアン



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシアンで追撃。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円



ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ / ジャマするブーガやファイガーはモリでできてポンプでプクプク / パツン / 上手に穴を掘ってそい込み、岩路として一網打尽！

定価4,500円



ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス / 2つの戦場をワープで移動。トコトコせまってくるペロペロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き！！

定価4,500円



キング&バルーン



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発 / うまく当たれば王様フワフワ降りてきて「THANK YOU!」

定価4,500円



エクセリオン

「ソル二軍援護のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターE-Xは発達した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能なシングルビーム。MS Xゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ 定価4,500円

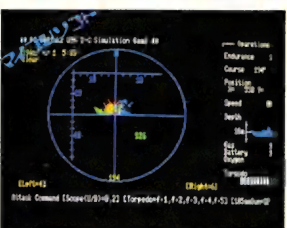
DEMPA ORIGINAL GAME SERIES



空間浮遊都市 ゼノン

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通制御器までマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。反撃のチャンスは今だ！

PC-8801mkII / X-1 定価3,800円
PC-8801mkII (5) / X-1D (3) 定価5,800円



シミュレーション ユーボート

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることがなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

FM-7 PC-8801mk II 定価3,800円
好評発売中

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。



電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

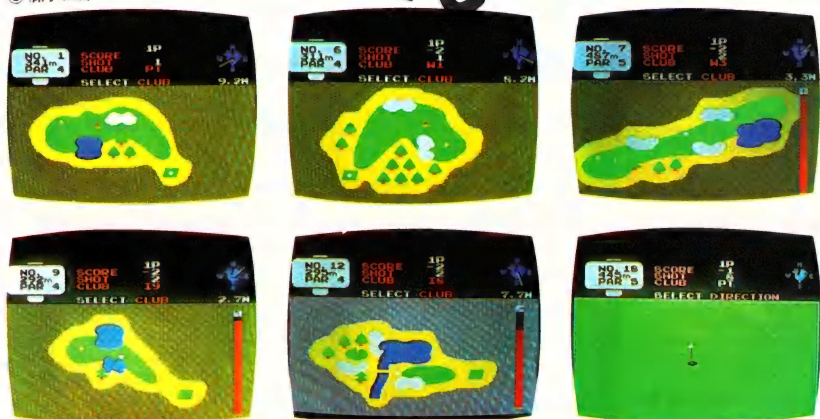
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東支局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

namcot

GOLFを買うと

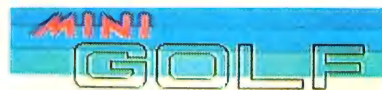
成績が上がりませんか?
お父さん!パソコンの独占はやめください。
使用上のお願いは?

© 株ナムコ



ナムコットの新作MSXソフト「MINI GOLF」が4月25日、全国いっせいに発売されます。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのまの設定がしてあります。



■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なバッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MSX用ROMカートリッジ 定価4,500円

スライス、フック、バックスピンも思いのまま。熱狂の全18ホール!!

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

■発売元：電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630



MSX

ROM版 ¥5,000

16K RAMが必要です。

緊急発売、限定5,000本 / 4月末予定



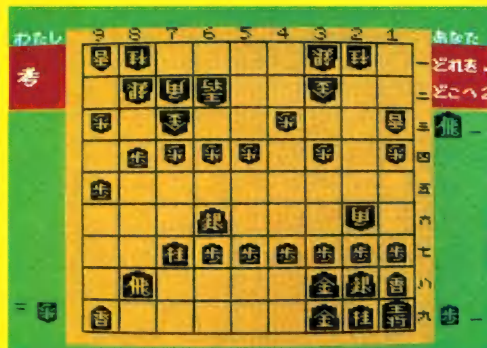
お待ちせしました / 将棋ファンの圧倒的な熱望に应运えて、あのMSX「王将」のROMバージョンが緊急発売です。その名も「将棋」 / 4月末に限定5,000本の発売予定だよ。どうぞお見逃しなく / (入門編です。)

マイクロキャビン



TM SHOGI

MSX



MSXファンの君 / 本格対局将棋の決定版「王将」に挑戦してみないか。相手はたかがパソコン…なあってバカにはできないよ。人間のように駒の見落としは絶対にないのだ。

案外、手ごわいかもしれぬぞ / (入門編です。)

MSX

カセットテープ ¥4,000

32K RAMが必要です。

アドベンチャーゲームシリーズ

ウォーリー Worry

なんと驚異の200画面! 地上4階地下3階!

ついに出た / 新作アドベンチャーゲーム。ワンタッチロードで君の前に出現するのは、なんと地上4階地下3階、200画面の巨大な屋敷だ。

しかもリアルタイムで立体視覚移動 / ジョイスティックで移動可能 / ドアの開閉もトリガーボタンという大胆さ / コマンドは英文字+カナ文字で入力可能 / という訳でアドベンチャーはのろい、つまらない、なあって思っている君、これで認識が変わるヨ!



好評発売中

ウォーリー

X1シリーズ

turbo対応

カセットテープ ¥3,800

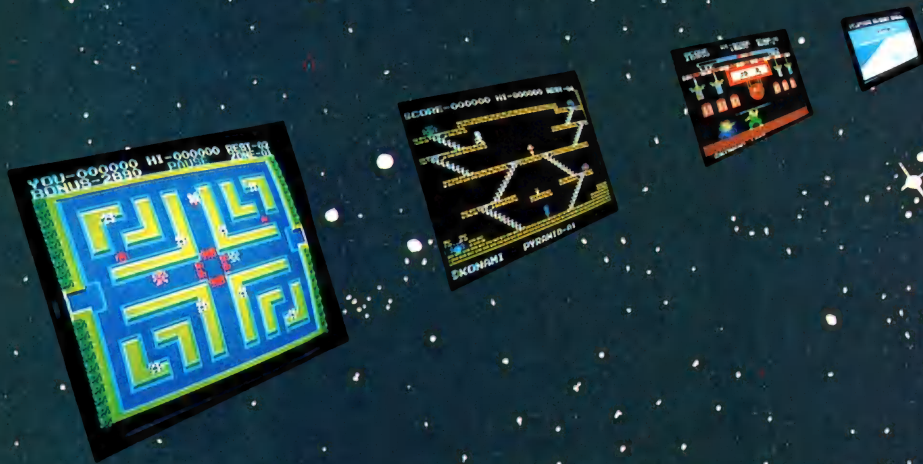
5インチ2D版 ¥6,800

マイクロキャビン

三重県四日市市森の森1-2-15 メゾンワンパール2F TEL. 0593(51)6482

- 現金書留でご注文の場合は商品名、機種名を明記の上、お送り下さい。(送料サービス)
- 品質には万全を期していますが万一品質不良による製品がありましたら同様の新しい製品とお取り替えいたします。又、これまで使用してきて支障が起きた時には当社までご連絡下さい。

ボク、ドラムメック。



21の物語り、コナミノベルズ。
まるで、一冊の本のようにストーリーが
展開されて行く。僕らは、とんでもない
世界を創造してしまったようだ。
コンピュータでドラマする。モニターで
パフォーマンスする。新世人なのだ。

けっきょく南極大冒険
RC701 ¥4,800

モン太君のいちごさんすう
RC702 ¥4,800

タイムパイロット
RC703 ¥4,800

フロッガー
RC704 ¥4,000

スーパーコブラ
RC705 ¥4,000

コナミの麻雀道場
RC707 ¥6,000

ハイパーオリンピック1
RC710 ¥4,800

ハイパーオリンピック2
RC711 ¥4,800

サーカスチャリー
RC712 ¥4,800

マジカルツリー
RC713 ¥4,800

ぼんぼこパン
RC714 ¥4,800

ハイパースポーツ1
RC715 ¥4,800

キャベッジパッチキッズ
RC716 ¥4,800

ハイパースポーツ2
RC717 ¥4,800

コナミのテニス
RC720 ¥4,800

スカイジャガー
RC721 ¥4,800

コナミのゴルフ
RC723 ¥4,800

コナミのベースボール
RC724 ¥4,800

イー・アル・カンフー
RC725 ¥4,800

王家の谷
RC727 ¥4,800

モビレンジャー
RC728 ¥4,800



■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・
商品名をはっきり書いて、商品価格+(送料500円)の
合計金額をお送り下さい。
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計
金額を振込んで下さい。振込後、ハガキで住所・氏
名・商品名をご連絡下さい。
〈振込先〉コナミ株式会社協和銀行・市ヶ谷支店・普
通249736

Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 横国九段南ビル4F
TEL 03-262-9111(代) TELEX 2323325 KONAMT.J

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品名は、弊社(コナミ)の登録商標に悪用を禁じます。

コナミマイコンクラブ
会員募集中……………

〈会員特典〉

①事務局でソフトウェア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ(ハード・ソフトウェア)、技術情報誌を自由に使用することができます。

②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウェアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入金手続〉

●入会金 1,000円
●年会費 2,400円(月200円)

●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215

「コナミマイコンクラブ」係
(大阪駅前 第4ビル1706号)
☎06-345-2456 担当 松浦

Konami

CHICAGO (U.S.A.)
TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368

LONDON (U.K.)
TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069

FRANKFURT (W.Germany)
TEL 069-5076168 FAX 069-5076160

TOKYO (Japan)
TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211

OSAKA (Japan)
TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

ロードランナーII

バンゲリング帝国
の逆襲

by Irem
written by FUL

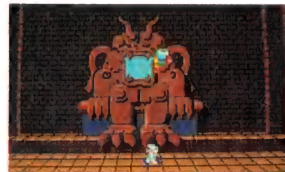
徹底解析 PART I

あのロードランナーが、新キャラクタを入れて再び登場。面数は30面あり、トラップ（おとし穴）なども入って前作よりかなりボリュームがアップしています。いろい

ろなテクニックを駆使して、バンゲリング帝国（悪魔の偶像）をほう壊させることが、君の使命です。



タイトル画面。敵が自分の足もとを通ると笑います



悪魔の偶像から敵があらわれます

基本ポイント

- 敵の穴落とし 100点
- 宝 200点
- 敵の穴埋め 100点
- 敵の持つ宝 500点
- パターンクリア 残りタイム

基本テクニック

君の武器は
通路に穴をあける
レーザーガンだ!!

★敵がここへ落ちるとしばらくは動けない。この上を通過することも出来る。



★宝をもっている敵が落ちると宝を離す。これはいたadaki。



★通路が再生されるタイミングにより、敵は埋まる。



★君はあけた穴を通過できる。



TRAP

落とし穴に注意!

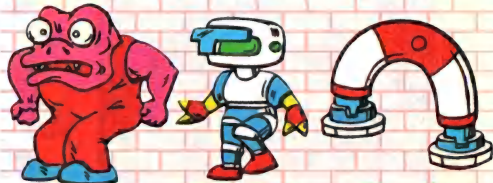


★トラップのある通路に注意。でもこの使い方もテクニックの一つだぞ。

キャラクター紹介



ハービン タバラ ラモン



アング クラウJr. モル



ベットン マルモ ライモス



テクニカル・テクニックとそのポイント

★敵3匹を穴にはめて、その上を通過すれば、3,000点ボーナス

★敵の頭の上に乗ると、1,000点ボーナス

★宝を連続に取れば得点は200点ずつアップ(200, 400, 600...)。敵の持っている宝なら500点ずつアップ(500, 1,000, 1,500...)。

★敵を閉じ込めると、1匹につき1,000点のボーナス。



★隠れキャラクタの相関関係
(キャラクタは二つずつ対になっています)

ハービン — アング
ライモス — モル
タバラ — クラウ Jr.
マルモ — ペットン
バキューブ — ラモーン

★隠れキャラクタの持つ宝を連続的にとれば、得点はなんと2,000点ずつアップ(3,000, 5,000, 8,000点)。



★1匹も敵を殺さない(YOU HAVE KILLED NO ENEMIES.)と10,000点のボーナス。

★1回も敵を穴に入れない(YOU MADE IT WITHOUT EN TRAPPING.)と20,000点のボーナス



全30面一挙公開!!

1~30面の初期画面をご紹介します。
★印は、隠れキャラクタの位置です。まずこの写真をじっくり見て、戦略をたててください。各面ごとの攻略法は、212ページか

ら213ページに掲載されていますから、そちらも参考にしてください。ロードランナーIIについての、君のレポートをお待ちしています。

9面



10面



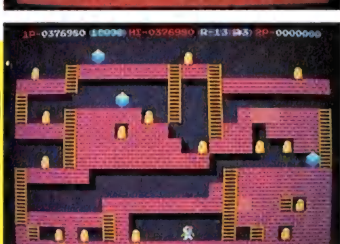
11面



12面



13面



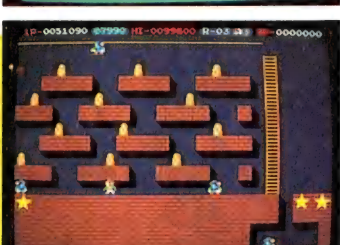
1面



2面



3面



4面



5面



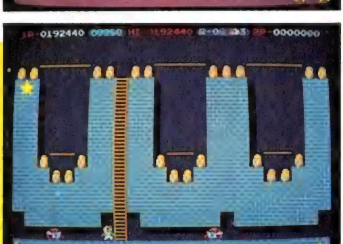
6面



7面



8面

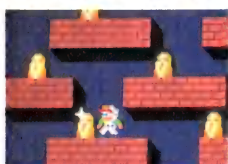


NEW machine information

★ブルータイム(タイムを5,000以上残して面クリアする)…タイムボーナスが3倍になる。

★イエロータイム(タイムが2,000以上5,000未満)…タイムボーナスが2倍になる。

★光る宝を一番最初にとれば、8,000点ボーナス。



★敵が宝を持っているとき、穴をあけたか所を敵が通過すると宝が消えてしまい、とったと同じことになる。16面、20面…で使用可能。

★敵の誘導テクニック★

その1：画面上の敵すべてを自分のうしろにかためてしまい、ひきつれていく。

その2：敵を自分の反対側のハシゴにかためてしまう……。敵との間隔をある程度お

いてハシゴを登り、立ちどまると敵は反対側へいきます。これは、自分と敵とY座標を同じにしようとするためです。敵の動く方向の優先順位は、左→上(下)→右になっていきます。

14面



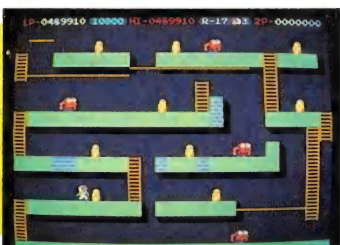
15面



16面



17面(隠れなし)



18面



19面



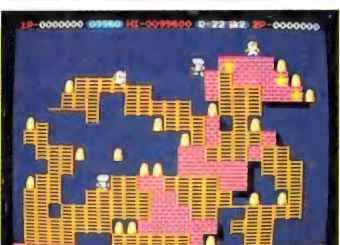
20面



21面



22面



23面



24面



25面



26面



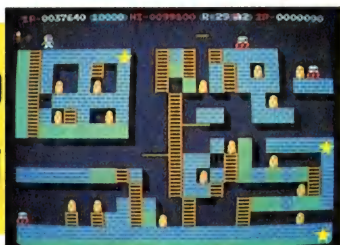
27面



28面



29面



30面



→212ページに続く

リアルタイムアドベンチャー
ロールプレイングゲーム

Dragon Buster

ドラゴンバスター

©ナムコ

Written by EXCHANGER

勇敢な戦士「ファイター」は、ドラゴンにとらわれてしまった愛するプリンセスを救うため、ドラゴンのすむ「ドラゴン山」をめざして苦難の旅に出ました。

ドラゴン山にたどりつくには、いくつかのルートがあり、その途中にある魔物のすむ山や塔をいくつか通り抜けなければなりません。その内部は、迷路状になっているうえ、「モンスター」や「ルームガーダー」がひそんでおり、「ファイター」の行く手をはばみます。「ファイター」は剣を使って「モンスター」や「ルームガーダー」を倒さなければなりません。

ファイターの生命力は「バイタリティ」で表わされ（ゲーム画面上に表示）、傷つけられたりすると減少します。「ルームガーダー」を倒すことにより、それが守っていた武器を手にいれたり、武器を強化できたり、「バイタリティ」を高めることができます。ま

た、山や塔の出口には、必ず「ルームガーダー」がいて、それを倒さないと脱出することはできません。

「ドラゴン山」に入ると、今までに蓄えてきた武器を用いてドラゴンと闘います。はたしてドラゴンを倒し、プリンセスを救い出せるでしょうか。

基本操作

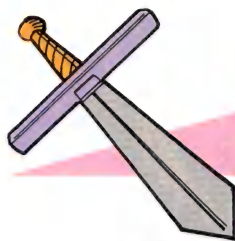
レバーは4方向で④ジャンプ2段、⑥右歩行、右走行、⑧左歩行、左走行、⑦しゃがむことができます。

2段ジャンプと、走行は、おのおのの方向へレバーを2回たおします。

ボタンは二つで一つは剣をふるボタン、もう一つはファイヤーボールを使うボタンです。

これらを使い分けて、全体マップ上にある塔や山をぬけてDRAGON山へむかいます。そして、ドラゴンをたおせばROUNDクリアとなります。

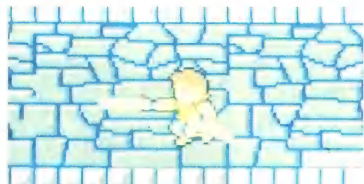




剣の 使いかた

ふつうに剣をふると、ドラゴンバスター（自分）は剣をクリルと1回ふりまわしてすぐしまっしまいますが、ジャンプしながら使えば、ちがった使いかたができます。

2回（2段）レバーをたおして高くジャンプしてからレバーを下にして剣をふると、剣を下につきさすようなポーズになります。また、1段ジャンプで同じことをすると、剣を横へつきさすポーズになります（写真1）。



〔写真1〕エイッ！1段ジャンプ攻撃

NEW machine information

このやりかたで敵を攻撃すると、普通より多くのダメージを与えることができます。

ゲーム上では、2回ジャンプよりも1回ジャンプのほうが使い道があります。

ただし、ラウンド1～3ぐらいまではこのやりかたでルームガーダーを一撃でたおすことができますが、ラウンド4ぐらいから1回ではたおせなくなります。

ファイヤーボール の使いかた

ファイヤーボールは2種あります。ノーマルのファイヤーボールは撃った方向へ直進し、ルームガーダー以外の敵は1発でたおすことができます。ルームガーダーも1～2発でたおすことができます。また、ドラゴンに使うと、ドラゴンのバイタリティを2だけ減らすことができます。

もうひとつのファイヤーボール、「四つのファイヤーボール」が、投げると回転しながらだんだん広がっていきます（写真2）。これはドラゴンには有効ですが、その他の敵にはあまり有効ではありません。

なぜなら、グルグル回転している間に、敵にダメージをあたえられてしまうし、回転の間をぬけてくる敵もいるからです。それでも回転ファイヤーボールのファイヤーが当たればルームガーダー（スケルトンを殺すことはできない）でも、だいたい1発でやっつけることができます。どちらにしても、回転ファイヤーは、ドラゴンに使うのがベストです。



〔写真2〕広がるファイヤーボール。うまく使おう



〔写真3〕巻物を取るとファイヤーボールが増える

キャラクタ紹介

★ルームガーダー★

ファフネル

1～2面あたりではジャンプしてつきさせば一撃でたおせますが後の面ではさかなくなってきました。カベの一番うしろで、ファフネルが突っこんでくるのを待ってやっつけるのが一番よい方法です。



り、殺されてしまうことがあります。たおしかたとしては、自分の剣がとどく範囲までいきなり走っていった（歩いてじゃなく走っていく）剣をふってたおすのがいいのですが、できないときがかなりあります。

ビショップ

この敵は、たおしかたがわかれば簡単です。部屋に入って、ある程度近づいたら、ななめに1段ジャンプをして剣を横につきさすポーズをとれば一撃でたおせます。色は白と緑があります。



バット

このコウモリが、うっとおしい敵です。つっこんでくると言う前に剣をふろう。



スケルトン

たおしかたは、ファフネルとほとんど同じですがファイヤーボールでは殺せません。



ウィザード

盾があれば意外に楽ですが、ないとウィザードの剣によって宙にまき上げられおれなくな



ルームガーダー全体の攻略のコツとしては、部屋に入って、ルームガーダーが画面にあらわれるギリギリまで入っても部屋のカベは出ないので、その部屋のルームガーダーが何かをまず確認したほうがいいでしょう。

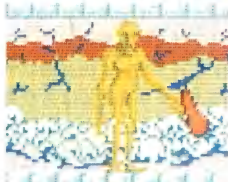
イノサイ

こいつにはゲーム中何度も頭にくるでしょう。特にバイタリティがないときに何度も体当たりしてきたりする、イヤなヤツです。くる前には「シャンシャン」という音がするので、しゃがんで待ちます。そしてあらわれたら切る！



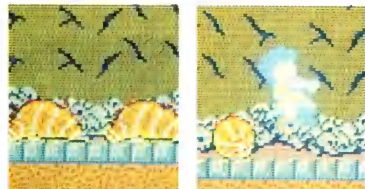
ゴーレム

通称“どつきオヤジ”と呼ばれ、その持っているコンボでなぐられると自分のバイタリテ



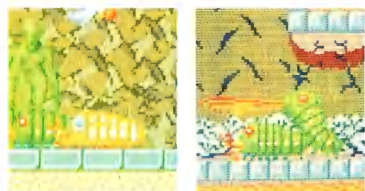
ィがなんと16もへってしまいます。茶と緑があり茶は一ふり、緑は2回切らないとたおせません。ジャンプ突きなら一撃です。

デストール



このアルマジロのようなキャラクターは回転中は切ることができないので、だいたい一回ははじきとばされてしまいます。ただし、ジャンプしてよけるのもいい手です。回転していないときは一撃です。

クローラ



このきもち悪いキャラクターは、緑と金色がいて、緑のほうに動作が速いのと遅い2種類があり、速いほうは2回切らないとたおせません。また、一定の距離を歩くと、おき上がって、くちばしのようなものをのぼします。だから止まったときにはすぐよけましょう。

金色は、剣では殺せませんのでジャンプするかファイヤーボールを使うしかありません。また、金色は立上らずに、くちばしをのぼします。

水薬 の効果

水薬には大きく分けて2種類あります。一つは青、一つは赤です。青は、失なったバイタリティを上げます（青でも薬によって増えかたがちがう）。赤はドラゴンバスターのバイタリティを下げてしまう効果があるので取ってはいけません。

スライム



▲逃げるが勝ちノスライム

これは剣では殺すことはできませんので、逃げたほうがいいでしょう。

アイフル

このキャラは、めつぼう速く飛んでくるのですが、上下にはねているときに切ってしましましょう。



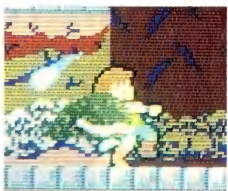
スティングレー

このエイのようなキャラクターはたいして強くないのですが、時々はねるので注意。



ケイブシャーク

もっとも気持ち悪くて、いやなキャラクターです。これがでてくるときには、特有の音がする



るので、来たら、逃げるのが一番。といっても、くいついたらはなれないので、ドアから外へ出るしかありません。ドアがない場合はファイヤーボールを使ったほうが楽にたおせます。また、このキャラクターはドアを出して、そのあとドアから出ずに待っていると必ずそばにきます。



◀しめたノバイタリティを増やせノ

▶これは取る必要なし



リーベン

鳥のようですがはねてまわってきます。



おわりに

このゲームには、コンティニューする方法があります。バイタリティーが30ぐらいになって危険だと知らせる音が鳴ったらコインを入れて1Pボタンを押すと、バイタリティが128増えます（2P側でも可）。だけど、チャレンジ・ハイスコアのコーナーへは1コインでの得点をレポートしてください。



きのこ の効果

きのこは、ドラゴンバスターのバイタリティの範囲を増すものです。取れば取るほどよし。ただし最高は256バイタリティです。



剣 and 盾

剣を取ると、最初から持っている青い剣の2〜3倍ぐらいの強さが出ます。ルームガーダーでも、だいたい全部1撃でたおせます。ドラゴンも、1回振ると8のダメージを与えることができるので、あっさりたおせます。

ただし、使いかたが荒いと、すぐなくなってしまうので注意！

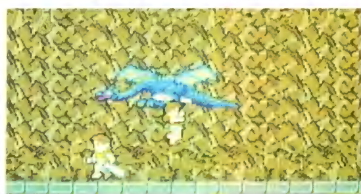
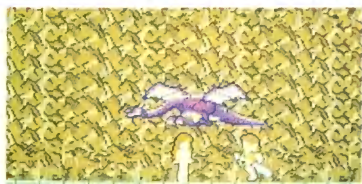
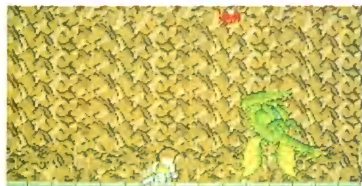
だいたい、スケルトンやウィザード、スライム、テストールなどで、よく無くなるようですが、はっきりしたことはわかっていません。剣が出るラウンドは、3, 6, 11, 15, 19……です。

盾を取るとウィザードが出現したときにもっとも効果がでます。

盾を持っていれば、ウィザードのまわりを回っている剣にはじかれても、バイタリティはへりません。それ以外にもビショップなどの呪文によって出る青い火の球にあたってもバイタリティはへらないようですが、その場合、盾がすぐ無くなってしま



ようです。



るというふうに、変化していきます（ラウンド3, 5, 8, 12でプリンセスがあらわれます）。

ドラゴンとの戦いかたは、自分のバイタリティが全部あり、ふつうに剣だけで戦えそうなときには、ギリギリまで近づけてしゃがんで剣をふり、はじかれたらまた近づいて剣をふるという動作をくりかえし、ドラゴンが火を吹いたときに、炎とドラゴンの間に入ると、かなり連続的に剣をふれます。

バイタリティが少ない場合は、回転ファイヤーボールを、できるだけ近づいて使い、ボールが回転しているときに、剣もいっしょに使って攻撃すると、ドラゴンにかなりのダメージを与えることができます。

また、白い剣があれば、一撃で8のダメージを与えることができるのでファイヤーボールを使わなくても簡単にたおすことができます。

ードラゴンの弱点ー

ドラゴンには、毎回ちがう場所ですが、弱点があります。剣でドラゴンを切ったときに、切られた部分が赤くなるところが弱点で、1面は頭です。剣も回転ファイヤーもないときは、できるだけ弱点をねらえば一撃で8のダメージを与えることができます。

回転ファイヤーはできるだけためておいたほうが身のためです。あとのほうになると、ドラゴンが異常なスピードでせまってくる面もあるからです。

なお、ドラゴンのバイタリティは70〜150までで、150になると100へもどって、また10ずつ上がり100〜150のくりかえしとなります。

ドラゴンは、ラウンドの最後に出る最強の敵です。色は4種類で緑、むらさき、金、青です。王冠カロッドをとらないと、プリンセスがつぎの色のドラゴンにつれさら

◀ やった！プリンセスを救出！



by コナミ

Written by 新井 政治

君は王座をつかめるか!?

カンフーの達人であった父の遺言を果たすため、日夜カンフーの厳しい修業にはげむウーロン。そして「王座杯」にいとむ日はきた。ウーロンを待ちうける、11人の強敵。君はこの史上最強の試合で、みごと王座を勝ちとることができるか!?



1対1の時間無制限デス・マッチ。どちらかのスタミナが0になるまで、戦いぬかなければなりません。負けるとリザーブが1人減り、勝てばつぎの相手と戦うことができます。

リザーブは、はじめは0。3万点で1人増え、以後8万点ごとに1人ずつ増えていきます。

TECHNIC of 16

プレイヤーが持っている16の技を紹介しましょう。レバーの向きは、プレイヤーが左、敵が右にいるときのものです。

パンチ	レバーの向き	キック
ジャンプ突き	↑	ジャンプ蹴り
頭上突き	↗	蹴り上げ
正拳突き(A)※	→	回し蹴り
正拳突き(B)※	↘	足首狙い
足首狙い	↓	足ばらい
開脚突き	✓	寝技蹴り
顔面狙い	↓	斜め上段蹴り
回し突き	↖	旋風脚

※正拳突き(A)はボディを狙うもの。(B)は脚部を狙うものことです。

How To PLAY

プレイヤーは、レバーと二つのボタン(パンチ・キック)の合同操作で、16の技をかけることができます。これを使って、上手に敵を倒していきましょう。なお、レバーだけによるプレイヤーの動作は、上(垂直ジャンプ)、下(しゃがむ)、右斜め・左斜め(ロングジャンプ)、左・右(左右移動)です。



キャラクター・インフォメーション & 攻略法

※強さのランク【1(弱い)←(強い)5】

敵の攻略法とパーフェクト・パターン(狙えるものだけ)を紹介しましょう。数字は強さのランク【1(弱い)←(強い)5】です。

BUCHU (1)



空中飛行術を使って攻撃してきます。プレイヤー直後に右にずれ、敵が自分の後ろに飛んできたら、すかさず正拳を8連発。これでパーフェクトがねえええ。

STAR (2)



カンフーも使うシュリケン使い。シュリケンをロング・ジャンプでよけ、敵が着地点に入ったら正拳。または足首狙いが有効です。パーフェクトもこれでOK。

NUNCHU (3)



ヌンチャク使い。プレイヤー直後にヌンチャクを振っているところへ歩いていくと、正拳が2発入ります。あとはSTARと同じ攻略法で。

POLE(4)



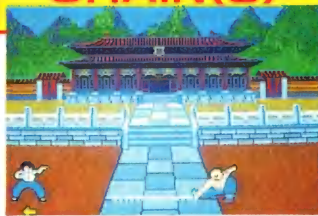
棒術使い。イチかバチか、真正面から突っこもう。ボディ・足を狙って、1回攻撃を受けたら2回やりかえすくらいの根性が必要です。パーフェクトは難しい？

FEEDLE(1)



分身術を使ってきます。この敵には、回し蹴りだけで勝負。引きつけないで早めに攻撃が大事です。パーフェクトの5万点が狙える、別名ボーナス・ラウンドです。

CHAIN(3)



クサリ使い。離れていると、かえって危険です。ロング・ジャンプで飛びこんで、正拳の連発で決めましょう。このとき、最高4連発入ります。

CLUB(4)



金棒術使い。普通の攻撃は盾で防御されてしまいます。足元を狙って、足ばらいだけで倒しましょう。ただし、多少の被害は覚悟してください。

FAN(2)



肩シュリケン使い。別名マダムヤン。シュリケンはプレイヤーに向かってとんできますが、STARと同じ攻略法で落ちついて動けばパーフェクト(8万点)も可能。

SWORD(3)



剣術使い。インケンな敵です。レバーを左斜め下に固定し、敵が寄ってきたらPを押して開脚突きで攻撃。根性でずっとこの体制を続けましょう。パーフェクトは8万点。

TONFUN(5)



トンファー(農耕具から発達した武器)を使った華麗な攻撃をします。攻撃はSTARと同じ。ロング・ジャンプで着地したとき敵が左にいれば、足首狙いが有効です。

BLUES(5)



謎の男。鋭いキックで攻めてきます。この敵の攻撃法はまだ見つかっていません。とにかく、連続攻撃をうけないように注意してください。

最後に

ロング・ジャンプ→攻撃

とにかく、この連続が勝利への道。11人中5人は、この方法で倒せます。

大技は命中率が低い

大技(施風脚・蹴り上げetc)は命中率が低だけでなく、敵の攻撃を受けやすいのです。使うとしたら、ワンポイントで。

主に使う攻撃技は？

正拳突き(A・B)・回し蹴り・足首狙い(↓P)。この四つで十分です。ジャンプ蹴りも、使いかたによっては、便利なものです。

パーフェクトを取ればハイスコア

ネーム登録のときに他人の点数を見てみると、1位が31万点で10面、2位が23万点で11面というようになっていたことがありました。パーフェクト得点の大きさがわかるでしょう。



◀みことパーフェクト/点数に注目

MSXで「イー・アル・カンフー」が楽しめる!!

この「イー・アル・カンフー」は、MSX用ROMカートリッジでも発売されています。ビデオゲームのメーカーだけあってノウハウが生かされ、グラフィックやサウンドも良く、とても楽しめるようになっています。

ただMSX版では、ボタンが一つしかないの、ビデオゲームほどたくさんの技が使えません。技の種類は、正拳突き(100pts.)、ハイキック・ローキック(300pts.)、足ばらい、飛横げり(500pts.)の五つとなっています。

ルールは同じで、MSXではつぎの5人の敵と戦うようになっています。

1面：棒術使いの王(WANG)

2面：火炎術使いの桃(TAO)

ボーナス・ステージ：飛んできくるツボを割ります。

3面：チェーン使いの陳(CHEN)

4面：シュリケン使いの藍(LANG)

5面：武術の呉(WU)

ボーナス・ステージ：

テクニック的には、あまり敵の正面から戦わず、上手に敵のうしろに回ってキックをさめるか、飛横げりが効果があります。

カーソル・キーと、スペース・キーの扱いに慣れれば、ゲームを十分に楽しめると思います。君も自宅でハイスコアラーを目指してください。価格は4,800円です。

スターアサー
伝説II

『暗黒星雲』

(T&E SOFT)
山下 章

バンザーイ！バンザーイ！読者のみなさん、見てもらえたかな？1月の成人式大会に続いて、ボクは2月17日のフジテレビ「クイズ・ドレミファドン！グランド・チャンピオン大会」でも優勝してしまったのだ！しかも、265点というチャンピオン大会としては最高記録を打ちたててのダントツの優勝。

賞品はアメリカ西海岸7泊8日の旅だから、この号が出るころにはボクはアメリカの地にいることだろう。機会があったらむこうのパソコン・ショップなども見てくるつもりだから、来月号のおみやげ話を楽しみにしてネ。

編：おみやげ話じゃなくて、おみやげを期待してるヨ。

つぐ美：私、ミッキーマウスのぬいぐるみがイイ♡

編集長：私は免税品のお酒が飲みたい。

影：ワタシは1ドル紙幣が100枚ほどほしい。

山下：そんなにお金はありませんよ！みなさんがせん別をくれるというのなら話は別ですけど。

一同：シ〜〜ン。

それではまたまた例によって

P.S.私にわからないイントロ・クイズはない!!??

今月のソフトはT&Eソフトの「暗黒星雲」。前にこのコーナーでとりあげた「惑星メフィウス」に続く大人気のスターアサー伝説の2作目だ。ほんとうは3作目の「テラ4001」をやろうかななんて考えたりもしたけれど、物には順序があるということで、2作目をやることにした。

この3部作については、「わからない、オシエター」というハガキが「レスキュー・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーにも山のようにきている。

内容的にはそれほど難しくはないんだけど、ひとつひとつの場面を何をやらたいのかかわりにくいから、読者の諸君は悩んでしまうのだろう。

たとえば、このゲームの宇宙空間がそう。どの星雲へでも自由に行くことができるから、どこへ行って何をしたらいいかわからず路頭に迷ってしまう人が多いのにちがいない。そんな人は、このコーナーを参考にしてプレイしてみてください。

グラフィック、ストーリー共にハイレベルで1984年度の代表作とも言われているこの作品、PC-8801/mkII、FM-7/NEW 7/77、PC-6001mkII/6601、S1用が発売されており、テープ版は4,800円、ディスク版は6,800円となっている。

P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

あらすじ

時は西暦3826年、銀河連邦は強大な敵ジャミルと交戦状態にあった。ジャミル軍の圧倒的な戦力の前に連邦軍が破れるのも時間の問題かと思われた。この非常に不利な戦況を打開すべく、ひとりの戦士が伝説の剣レイソードを求めて宇宙へと飛び立っていった。それがキミ、スターアサーだ。前作「惑星メフィウス」で、スターアサーは張りめぐらされたジャミル軍のワナをかいくぐり、ピラミッドの中でレイソードを発見したが、再び、レイソードの真の秘密を求めて、スターアサーは愛機クラブトンII号で宇宙へと旅立つのだった。



ゲームは前作「惑星メフィウス」のラストシーンからスタート。謎の老人ゴッドが現れて、キミにお告げをする。「スターアサーよ、レイソードにはまだまだたくさんの秘密が隠されておる。それを求めて宇宙を旅するのじゃ」

さっそく愛機クラブトンII号で惑星メフィウスを飛び立つと、敵ジャミルの戦闘機が攻撃をかけてきた。なんとこの場面はアクション・ゲームになっているんだ。どうしてもクリアできない人は、付録の「修業プログラム」で練習を積んでネ。



みごとに勝利をおさめるとジャミルに捕えられていた救助艇の中から美しい女性が出てきた。彼女が惑星テラ（スターアサー伝説IIIの舞台だよ）からやって来た女戦士ナダノ。広い宇宙をずっと旅してただけあって、彼女はいろんなことを知っている。



このゲームの舞台となっている宇宙空間には、全部で16の星雲がある。そのうち、何かがある星雲は五つ。とにかく、いろいろな星雲へワープしてみようね。途中でジャミルの宇宙船や通信衛星ボイジャーを発見することもできるんだ。



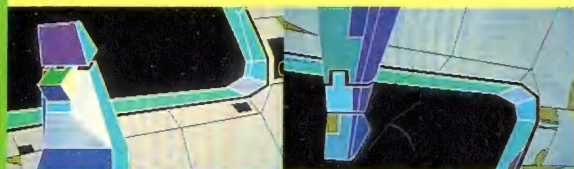
NEW machine information



これがクラブトンII号の船内だ。左右に助手席がひとつずつ、そして後部にはエアロックがある。操縦席にはなにやら難しそうに計器がいっぱいならんでいるけれど、心配することはない。だって、このクラブトンII号はほとんどフルオート操縦なんだから。



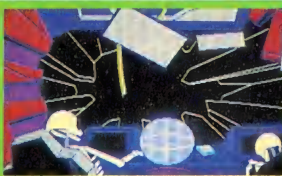
ブレアデス星雲では、宇宙を漂流している幽霊船と出会うことができる。見かけいもなく攻撃するのはよくない。とにかくドッキングしてみよう。中で貴重な物が手に入れられるかもしれないからね。



幽霊船の中には、こんなに部屋がたくさんあった。いろんな物が落ちているのが目につくけど、キミが持てる物の数は制限されているから、しんちょうな選択が必要だ。プレイヤーを迷わせるために落ちている品をアドベンチャー用語で「ダミー」と呼ぶ。



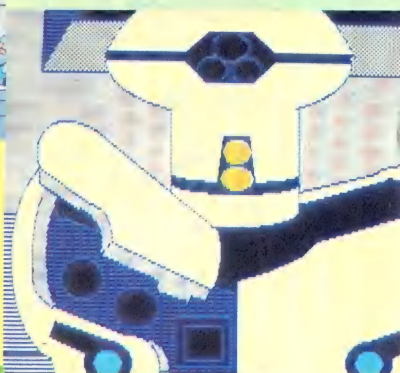
廊下のつきあたりにあるこのドア、いったいどうやって開けたらいいんだろう？ 押しても引いてもダメだし、自動ドアでもなさそうだし……。どうやら破壊してでも通り抜けるしかなさそうぞ。



ここが幽霊船の操縦室だ。いたましいことに、2人のパイロットはすでに白骨と化してしまっている。こんなところに長居は無用、いただく物だけいただいてさっさと外へ出るべし。



オオツ、これはノ「スターウォーズ」風のこのロボット、彼こそがキミの心強い相棒ポブなんだ。だけど、ポブは手や足がないうえに、エネルギーまで切れてしまっている。キミがこの幽霊船の中から部品を探してきてあげよう。くれぐれもセモノには注意！



もしも最初のジャミルの戦闘機との戦いで負けちゃった人がいたら、この部屋にある補修部品を持っていくといい。ポブがいれば、それがどこにあるのか簡単に見つかるよ。

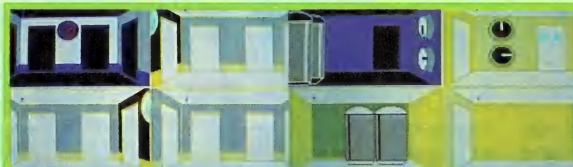


ポブと共に愛機クラブトンII号へと帰ってきた。これで、ルナと合わせて3人の戦士がそろったわけだ。旅は道づれ世は情け、惑星メフィウスではひとり旅だったキミも、これで心強い仲間ができた。さあ、つぎの目的地スコープン星雲へワープせよ！



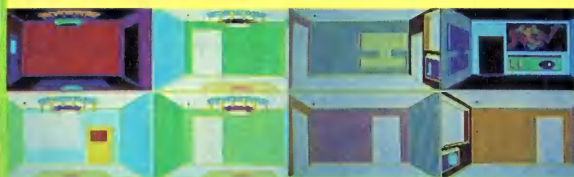
スコープン星雲でもやっぱりキミは幽霊船と出会うことになる。今度のは、中にエイリアンが住みついているオソロシイ幽霊船なんだ。だけど中には大切な品が隠されているから、なんとしても乗り込んでいくしかない。





幽霊船内では画面が4分割されていて、それぞれがキミの前後左右を表している。ここでは移動に慣れるまでがもう大変！ ときどきドアのところに、キミのことをじっと見つめているエイリアンの目も出現するから要注意だ。

ここにあるのが、物質転送室とそのコントロール・ルーム。これを使えば、どんな物でも宇宙のかなたへとワープさせることができちゃうそう。どうやら、エイリアンを退治するためには、こいつを使うしかなさそうぞ。



幽霊船の中にある冷蔵庫(?) みたいな物の中に、キミの目的の品がある。ちょっぴり手荒な方法だけど、ぶち壊してでも中の××をいっただいちゃおう。これさえ手に入ればもうこの船には用はない。エイリアンを倒して、クラプトンII号へもどればOKさ！



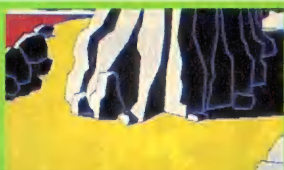
そうそう、もしも最初のアクション・ゲームでジャミルの戦闘機にやられちゃったんなら、この部屋にある『光ファイバー』を持っていくといい。ただし、ボブに探してももらわないと、なかなか見つけることができないヨ。



準備はすべて整った。いよいよオリオン星雲の中にある目的地、暗黒星雲へ突入だ！ 暗黒星雲の座標は2人の相棒のうちのどちらかが知っている。この星雲の中心に位置する惑星ジークこそが、ジャミルの前線基地なのダ。



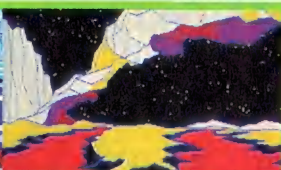
ズザザザ……。足元の砂がくずれ落ちるのと同時に、ボブがアリ地獄に引きずりこまれてしまった。これから先、ボブなしで行くわけにはいかない。なんとしても助け出してやらなければ……。



宇宙船を出て！ 歩先へ進むと、道がふた手にわかれていた。ここが運命のわかれ道——というほど大げさなものじゃない。どっちへ行っても、結局は同じ結果になるんだ。



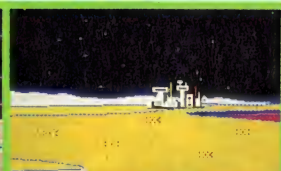
惑星ジークに強行着陸！ 溶岩の川や周囲を包むガス雲など、いかにも暗黒の惑星という雰囲気を持たせている。四つの持ち物を準備してから、エアロックの外へ出よう。もちろんたいせつな相棒も忘れないでネ。



「ギャオー」ウルトラマンにでも登場しそうな怪鳥がキミの行く手をはばんできた。すんなり通してくれるわけもない。何かでヤツの気を引きつけて、そのスキに通っちゃうしかなさそうだ。



ジャミル基地周辺には、数々のワナが張りめぐらされている。その第1弾が柵と柵との間に張られたレーザー・バリアだ。このレーザーはものすごい高压で、ボブといえども破壊されてしまう。飛び越すわけにもいかないしどうやって通ったらいんだらう？



ついに敵の基地が目前に見えてきた。だけど安心しちゃいけない。なぜなら、この土地にはそこらじゅうに地雷が埋めこまれているからだ。めんどうだけど、ひとつひとつ順番に破壊していくしかないだろう。それにはボブの協力が必要だよ。

NEW machine information



基地の入口に到着。しかし、見張りのロボットに発見されてしまった。敵を見つけたらやることはただひとつ。モタモタしているとこっちがやられちゃうから、急いで倒すべし。



エレベータの前で運悪く敵の兵士とはち合わせてしまった。まずいゾ、相手も強力な武器を持っている……。ここでは、頭を使った戦いかたをしてみよう。敵の兵士の注意を別にそらしちゃえばいいんだ。



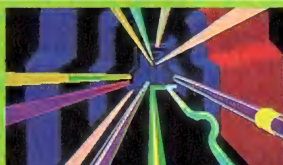
エレベータに乗りこんだ。グリーンとすごい勢いで下へ下へと降りていく。このエレベータは、地下の秘密工場への直行便なのだ。さあ、いよいよクライマックスも真近だ!



これが敵の首領カセリアのアップだ。こいつの顔はよく覚えておくようにしてほしい。なにしろ、こいつはスターアーサー伝説III「テラ400!」で再び戦うことになるのだから。



ミステリウムのある部屋にやってきたものの、キミは敵の兵士にグルリと囲まれてしまった。その中央にいるのがジャミルの首領、カセリアだ! スターアーサーであるキミはこんなところで果てるわけにはいかない。なんとしても、ミステリウムを取出せ!!



通路を進んでいくと、突如レイソードが光りはじめた。この星にある物質「ミステリウム」とレイソードが反応をはじめたのだ。急げ、スターアーサー! ミステリウムはすぐそこなのだ!!

エレベータを降りると待ちかまえていたように敵の兵士がこちらに銃を向けてきた。しまった! バレてしまったのか!? ここでどのような反応をするか、ちょっと考えどころだ。

カプコン・クラブ特製のPGCをもらっちゃおう!!

今回発売のビデオゲーム「E XED EXES」でも前回に引き続きカプコンクラブ特製のPGC(プレイ・ゲーム・カード)プレゼントがあります。

PGCのほしい人は必要事項明記の上、下記のあて先まで送って下さい。その中から抽選でE・E特製の景品(Tシャツ・ホールペン等)が当たります。

発表は発送をもってかえさせていただきます。(4月16日必着)

(あて先) 〒547 大阪市平野区長吉川辺23-8-51

カプコン・クラブPGC係まで



(必要事項)

- 住所・氏名・年令・性別・職業・TEL
- オリジナル証No.(ゲーム・マシンの遊びかた右下に添付)
- 今、好きなゲーム
- E・E 最高スコアとそれを出したゲーム・センター名
- E・Eのゲームプレイ感想
- 「SUPER Softコーナーで見ました」



※カプコンからオリジナル・ゲーム・ポスタープレゼントがあります。くわしくは、スーパーソフト情報をご覧ください。

大脱走



by キャリーラボ written by 手塚一郎

はじめに

「敵の捕虜収容所に侵入し、そこに捕われている5人の捕虜を救出せよ！」

ついにゲームはドラマになった！

潜入、探索、攻撃、救出、——そして脱出！

ゲーム開始より、息もつかせぬ緊張感が劇的展開！今、君は救出劇の主人公だ！

キー操作

プレイヤーの移動には、テンキーの[2][4][6][8]を使用し、[A]キーで脱走させた捕虜に「集れ」と命令、[Z]キーで「散れ」と命令、[X]キーで手りゅう弾を自分が向いている方向へ投げ、[C]キーで自分が向いている方向へ鉄砲を撃ちます。キーをたくさん使うのでめんどくさいように思えますが、何回か遊べばスクに慣れて自由にプレイヤーを動かせますし、いろいろな動作ができるようになります。テクニックも多いし、ゲームの奥も意外と深いのです。

ゲーム内容

(1) 階段を登って敵城へ侵入

階段を登って城に侵入してください。また、捕虜をつれて脱走するときも、ここを使います。

(2) 見張りを倒し牢屋のカギを入手

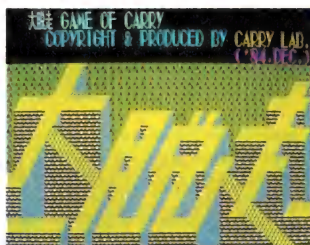
城には最初2、3人の見張りがウロウロしているので、つぎつぎと見張りを倒してください。カギを持っている見張りを倒すと、カギが手に入ります。なお、見張りは鉄砲で撃ったり、手りゅう弾を投げたり、後ろからキックしたりして倒しましょう。

このゲームの機種対応表

PC-8801/mk II/SR	CT 5FD
PC-9801/E/F	5FD
JX2/JX3/JX4	3.5FD
PC-6001mk II/6601/SR	CT
FM-NEW7/7/77	CT 3.5FD
X1 シリーズ	CT
MZ-2200/2000	CT

●定価

C T	¥4,200
3.5FD	¥6,800
5FD	¥6,400



今、「大脱走」という名のドラマが始まる



「集れ！」「仲間！」「声をかけて見張りから守れ！」

(3) 牢屋を開け、捕虜を助け出せ

カギを手に入れたら、牢屋を開けて中にいる捕虜を救い出してください。牢屋を開けるには、牢屋の前で[8]キーを何回か押せばOKです。また、開いている牢屋の前で同じことをすると牢屋は閉まります。他に牢屋を開ける方法として、手りゅう弾を投げつけるというのがありますが、この手りゅう弾で開けた牢屋は閉めることができません。

(4) 捕虜を出口までつれてきて「散れ！」と命令

牢屋から出した捕虜はプレイヤーのあとをついてきます。出口の近くまで上手につれて行って[Z]キーで「散れ！」と命令すると、自動的に脱出してくれます。

(5) [A]キーで「集れ！」と命令すれば、近くの捕虜はプレイヤーのあとをついてくる

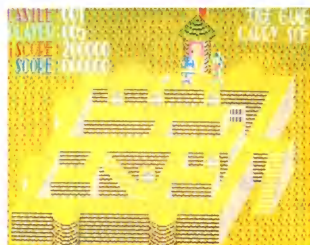
一度「散れ！」と命令したあとで捕虜たちを集めたいときは、「集れ！」と命令します。近くにいる捕虜は、プレイヤーのほうへ集まり、あとをついてきます。この「集れ！」という命令は、どのぐらい離れた捕虜に使えるのでしょうか？それは、各自で研究してください。

(6) 捕虜が見張りに捕まると独房へ

独房は、カギを持っても開けることはできませんが、手りゅう弾を投げつけると開きます。この間に、独房に入っている捕虜を助け出してください。この独房は、少し時間がたつと自動的に閉まってしまう



カギで牢屋を開けて捕虜を助け出せ



見張りがカギを落したぞ！



全員助ければ一面クリア！ゲームはどんどんおもしろくなっていく

ので注意してください。

(7) 5人助け出したらすみやかに脱出

城には捕虜は5人しかいません。5人の捕虜が脱出するか死んでしまったら、プレイヤーもすみやかに脱出してください。捕虜を5人も全員殺してしまった場合は、ゲーム・オーバーですから、注意してください。

その他

★見張りをやっつけると、弾や手りゅう弾を落とすことがあります。それを拾うと、弾や手りゅう弾を補充することができます。
★牢屋を何回も開け閉めたり、見張りをやっつけたりすると、宝物が現れることがあります。宝物の種類は剣（見張りとの接近戦に強くなる）やブーツ（速く走ることができる）などで、ほかにもいろいろあるようです。
★御キャリーラボが発行しているソフト情報誌「チャレンジャーズ」では、このゲームのハイスコアのベスト・ランキングの発表をやっています。くわしいことは「大脱走」の操作マニュアルを見るか、御キャリーラボへ問い合わせてください。

御キャリーラボ：〒862 熊本市大江6丁目 25-25 金子ビル1F



BALLOON FIGHT

&

ICE CLIMBER

written by 手塚一郎

最近、発売になった任天堂のファミリーコンピュータの新しいゲーム・カートリッジ、「バルーンファイト」と「アイスクライマー」をご紹介します。この二つのゲームは、ビデオゲームのVシステム用にも作られていますから、ゲームセンターですでにチャレンジした人もいると思います。自分の家のファミコンで遊ぶと、また少し違った楽しさがありますよ。

バルーンファイト



▲3種類の楽しめ方ができるバルーンファイト

風船の上昇力を利用して空中を飛び回り、自分の風船を割られないようにしながら敵の風船を割るというゲームです。プレイヤーは十字ボタンで左右に動き、Aボタンは押すごとに上昇。Bボタンは連続上昇ボタンで、押しっぱなしにするだけでAボタンを連続して押すのと同じ動きをします。敵の風船を割るには、敵より高い位置から風船に体当たりすればOK。しかし、敵は風

敵の頭の上から体当たりすればOK!



船を割られてもパラシュートで落下します。このままにしておくと敵は床に着陸し、再び風船をふくらませて、より強力になって飛び上がってしまいます。ですから、敵がパラシュートで落下しているときにもう1回上から体当たりするか、床で風船をふくらませているときに体当たりしてやっつけてしまいましょう。

敵に上から体当たりされると、プレイヤーの2個の風船のうち1個が割れて、上昇力が弱くなります。風船が2個とも割られると、プレイヤーは1回ミスです。

敵を全部やっつけるとつぎの面へ進めますが、敵をやっつけるたびにでてくるジャボン玉を割って、得点をふやしていくのもいいでしょう。また、あまり水面近

くを飛んでいると、水中から出てくる魚に食べられたりしますし、時間がたつと現われる

水面近くには、気をつけて!! 魚にバクリと食べられてしまった



雷に当たってもミスになるので注意してください。

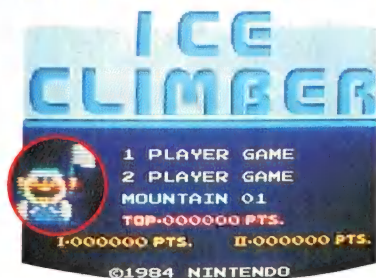
このカートリッジの特徴は、1人用ゲーム、2人用ゲーム、バルーントリップの三つのタイプのゲームが選べることです。とくに三つ目のバルーントリップは、ゲ

サウンドも楽しいバルーントリップの画面



ームセンターでは遊べないファミリーコンピュータだけのものです。これは左から右へ流れていく夜空の中を、雷をよけながら旅をするもの。中盤にさしかかると雷が上下に動いたりして、なかなか大変です。アップテンポの音楽もとても良いので、ぜひ遊んでほしいゲームです。

アイスクライマー



▲アイスクライマーのタイトル画面

プレイヤー（ポボとナナ）を操作して、32種類の氷の山をつぎつぎと征服していくゲームです。十字ボタンでプレイヤーを左右に移動させ、Aボタンでジャンプして上段のブロックを崩したり、上段のフロアへ

登ったりします。また、Bボタンは、プレイヤーが向いている方向にハンマーを打ちます。ブロックを崩して道を切り開き、8段登るとボーナス・ステージにチャレンジできるので、ガンバってください。しかし、これらをジャマする敵もいます。せっかく崩したブロックを埋めてしまうオットセイのようなトッピー、プレイヤーの周囲を飛び回っている鳥のニットビッカー、時間がたちすぎると出てくる白熊のホワイトベアなどです。これらの敵の中には、ハンマーでやっつけられるものもあるので、研究して



トッピーやニットビッカーをかわして山登り



▲8段登ったのでボーナス・ステージ開始です!

みてください。このゲームはつぎつぎと山を征服していくゲームですが、それだけでは高得点は無理。高得点をねらうなら、ボーナス・ステージを練習することが必要です。このボーナス・ステージは、ジャンプしながら野菜を集めるもの。そのジャンプのタイミングがむずかしいだけでなく、どうやったら時間ぎれの前に全部の野菜を集められるか、頭を使わなくてはなりません。

いきおいこんで足をすべらせないように、気をつけてがんばってください。

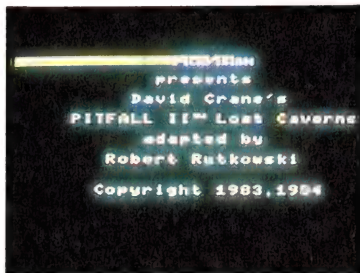
ピットフォール

by PONYCA written by 手塚一郎 for MSX(4,800円)

ピットフォールII



ピットフォールは、米国のゲーム・メーカー「アクティビジョン」より発売され、'83最多売上ゲーム賞などの賞を受けているアメリカで大人気のゲームです。日本では、「PONYCA」からMSX版で発売され、こちらも人気。新発売のピットフォールIIとともに、ご紹介しましょう。



ピットフォールIIのオープニング画面



ピットフォールとは？

ピットフォールとは、いかに短い時間で失敗することなく多くの宝物をハリー（有名な探検家）に探り当てさせるかを目的としたゲームです。

しかし、宝物を求めてハリーが探検するジャングルには、恐しいワナや危険な動物が数多く待ちかまえているのです。このジャングルのシーンは、全部で255もあります。このジャングルは円状になっているので、255のシーン全部を安全に通過すると、出発点に戻ることができます。そして、その途中でハリーは32個の宝物に出会うわけなのです。

ジャングルには危険がたくさんありますが、これらは大きく二つに分けることができます。一つはハリーのスピードを遅くさせ、ポイント（得点）を奪ってしまうもの（落し穴や転がってくる丸太）、もう一つは非常に危険なもの（サソリや火、コブラ、ワニ、流砂、底なし沼など）です。この非

常に危険なものは、当たってもポイント（得点）をひかれることはありませんが、ハリーの三つの命の中の一つを奪ってしまいます。

冒険はそれぞれ、20分以内に完了しなければなりません。各ゲームについて、ハリーには三つの命が与えられます。時間切れになるか、ハリーの命がなくなるとゲームは終わりのことです。



かくれテクニック。ワニの頭は安全だ！



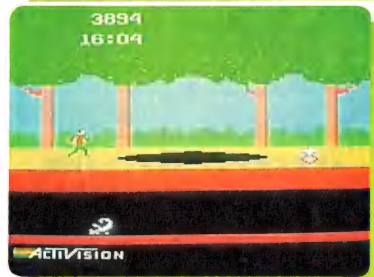
ハリーの前にコブラが現れた



大きさの変わる落し穴。タイミングに注意！



地下の道にも危険が多い。ジャンプでかわせ！



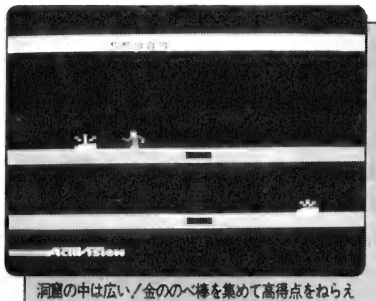
わっ！ダイヤモンドの指輪が落ちているぞ

ピットフォールIIとは？

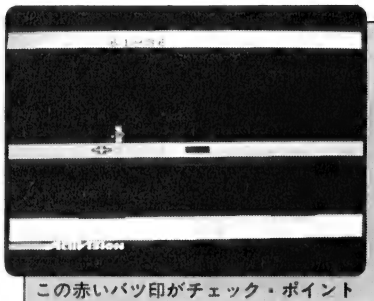
このピットフォールIIは、少し前に発売されているピットフォールの続編です。続編とは言っても、背景や障害物を変えただけのものではありません。ピットフォール

が地上の探険で左右の移動が中心だったのに対して、こちらは地下の非常に広い洞窟を、上下左右に動きまわれるものになっています。

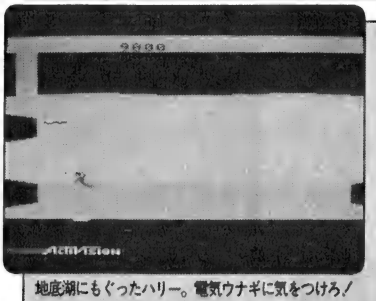
How To PLAY



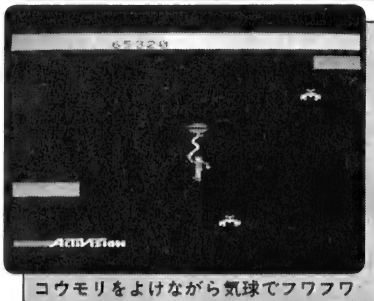
洞窟の中は広い！金ののべ棒を集めて高得点をねらえ



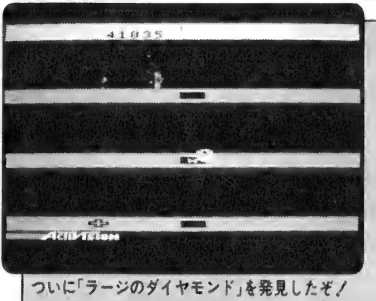
この赤いバツ印がチェック・ポイント



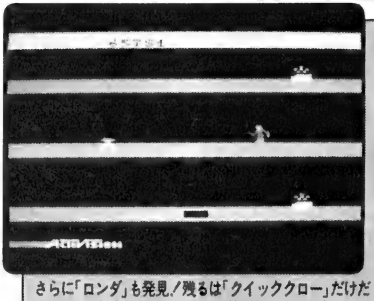
地底湖にもぐったハリー。電気ウナギに気をつけろ！



コウモリをよけながら気球でフワフワ



ついに「ラージのダイヤモンド」を発見したぞ！



さらに「ロンダ」も発見！残るは「クイックロー」だけだ

あなたの目的は、主人公の「ハリー」を操作して、洞窟内のどこかに隠されている「ラージのダイヤモンド」という宝物と、行方不明になった姪(めい)の「ロンダ」と臆病(おくびょう)猫の「クイックロー」を見つけだすことです。この三つを手に入れることによりゲームは終了しますが、そのほかに石器時代のネズミや、盗難にあったアメリカの金ののべ棒などもあります。それらも手に入ると、高得点です。操作はカーソル・キーで、「ハリー」を4方向に動かし、スペース・キーでジャンプします(ジョイ・スティックも使えます)。「ハリー」は不死身なので、サソリやコウモリなどにやられても死にませんが、悲しいことに再びスタートに戻されてしまうのです。でも、洞窟の中にある数々のチェック・ポイントを通れば安心です。もしもサソリやコウモリなどにやられても、スタートではなく最後に通ったチェック・ポイントまで戻されるだけですみます(アドベンチャーゲームの途中をセーブするみたいだね)。

また、このゲームは「ラージのダイヤモンド」と「ロンダ」、「クイックロー」の三つを全て見つけたときしかゲーム・オーバーになりません。もう一度ゲームを最初からスタートさせたいときは、**STOP** キーを押してください。さらに、ゲームの途中で一休みしたいときには、**ESC** キーを押せばストップします。再開するときには、もう一度 **ESC** キーを押せばOK。

テクニック

1 ハシゴから落ちてしまったとき

ハシゴから落ちてしまったら、カーソル・キー(ジョイ・スティック)の左右のどちらかを押しっぱなしにしましょう。「ハリー」は少しずつ左または右に移動することができます。これを利用すれば、洞窟の一番下まで落ちないですみます。

2 決死の大ジャンプ

「ハリー」は、ガケからガケへ大ジャンプすることができます。ガケの端に立ってジャンプしたい方向のカーソル・キー(ジョイ・スティック)を押すと同時に、スペース・キーを押すのです。こわがらずにチャレンジすれば、必ず道は開けるものですぞ！

3 気球を上手に利用しよう

ガケは数多くありますが、中には待っていると気球がフワフワと飛んでくるところもあります。気球が真上にきたら、すかさずジャンプ！あとは気球を動かし、自分の行きたい場所へ……。ただし、気球からおりるときは気球を割らなければならないのです。あなたならどうしますか？

4 失敗は成功のもと？

1回失敗しただけで、チェック・ポイントに戻されてしまった。せっかく苦労してここまで進んだのに……。このゲームで遊んだことのある人なら、一度はこう思うものです。しかし、これを利用したテクニックもあるのです。チェック・ポイントに引き戻される時、ゲームをやっているあなたは、その様子を見ることができます。それは、「ハリー」が進んできた道にそって戻るのではなく、チェック・ポイントへ

直線(壁やサソリなど関係なく)戻ります。だから、自分のまだ通ったことのない道まで見ることができるというわけ。頭のいい読者のかたなら、もう分かるでしょう。つまり、チェック・ポイントから離れた場所でもワザとやられ、チェック・ポイントに引き戻される途中の画面から地形を予想したり、宝物の場所を調べたりできということです。

おわりに

セガ・エンタープライゼスから、ピットフォールIIがビデオゲームに移植されていますので、ゲームセンターでこのゲームを見たことのある人もいるでしょう。こちらもなかなかのもの。MSXを持っている人はカートリッジで、MSXを持っていない人はゲームセンターで、ピットフォールIIのおもしろさを体験してください。

大研究

各面攻略パターン

by Irem written by FUL

1面から20面まで、各面での攻略法をご紹介します。カラーページに掲載した各面の写真と照らしあわせて、ハイスコアの参考にしてください。

なお、21〜30面は来月号で紹介する予定ですから、そちらもお楽しみに。

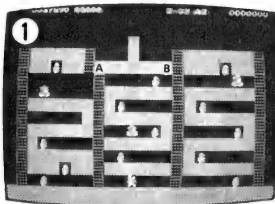
1 面

まずこの面では、テクニックのところで紹介した敵の誘導のしかたを覚えてください。これは、あとの面でかなり有効な技となります。

2 面

この面では、穴を開けられるところが少ないため、うっかりしているとすぐにはさまれてしまいます。

〔2万点ボーナスへの解法〕



敵を誘導し、写真1のA・B二地点にかためてください。右にかためたら画面上の左半分の宝を取りにいきましょう。敵は、上でかたまっただま襲ってきます。同じように左にかためると、右半分の宝が簡単に取れます。

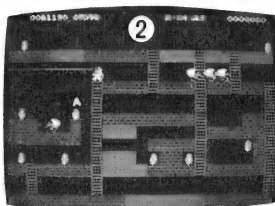
隠れキャラも取れます。

3 面

ゲーム開始後に、右にだけ穴をあけてください。あとは、敵を自分のうしろにひきつれて、宝を取ります。殺す必要はありません。最後の宝を取ると右下にもハシゴが出てきて、閉じ込められていた敵が登ってきますから、注意してください。

4 面

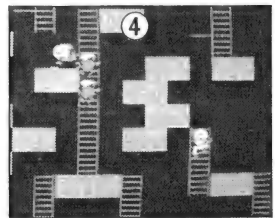
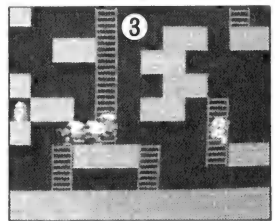
〔2万点ボーナスへの解法〕



まず、左のくぼみに敵を全部入れてしまうと、非常に楽になります。入れる前にAの宝を先に取り、敵が宝を持っていない状態にしておくことが大切です。

5 面

〔2万点ボーナスへの解法〕

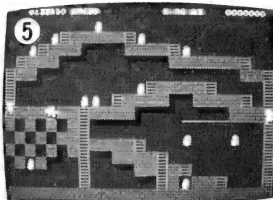


まず、写真3のように敵を誘導します。つぎにハシゴを少し登ると、敵が上に行きます。写真4の位置まで敵が登ったら、すかさず左へ移動してください。すると、敵と接することなしに右から左へ行くことが可能となります。

この方法を何度も用いると、楽に2万点ボーナスが取れます。

6 面

この面のポイントは、左下の宝です。まず敵を誘導してくぼみに入れてください(写真5)。

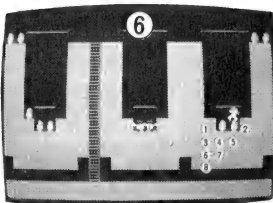


そして敵の頭の上に乗って穴をあけ、宝を取らせませう。取らせたとあはすく降りず、上で待ちましよう。

7 面

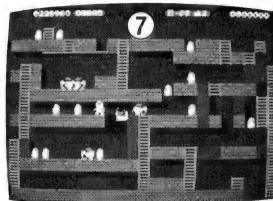
敵を、自分のうしろにつけてこさせるようにするのがコツ。なるべく殺さないように、心がけてください。ハシゴは左上に出ます。敵の頭の上に乗って、穴をあけるテクニックもあります。

8 面



まず、ハシゴの右側のくぼみにはいってください。このとき、敵は左側のくぼみに入ります。右側の宝を取ったあと、敵を出し(写真6)、右側のくぼみに誘導して入れてしまひましよう。くぼみの宝は、①〜⑧の順序で取ってください。

9 面



この面の左上の二つの宝は、自分では取りに行くことが不可能。敵を殺して、取ってもらうしかありません。まとめて殺し

たほうが、出現位置がバラバラになって取ってもらいやすいことも覚えておいてください。

10 面

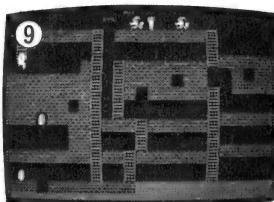
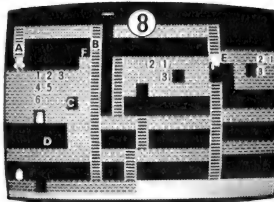
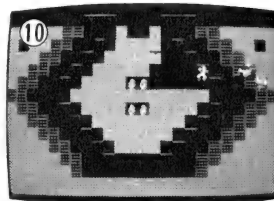


写真8のように、敵を誘導して左上部に閉じ込めるのがポイントです。始まったらすぐ右の宝を取り、左へ移動してA地点で待ちます。敵がB地点にきたらCかDの宝を取りにいくと、B地点にいた敵はA地点の下に閉じ込められてしまいます。残りの1匹は上まで誘導し、自分はE地点でじっとしていると、敵はA地点の下に閉じ込められます。

最後はF地点に穴をあけ、敵を出して写真9のように敵を右上にやります。ハシゴは左下のくぼみにも出ます。

他の宝の取りかたは、写真を参照してください。

11 面



まん中の宝は、写真10のように敵を右上にかためて取ってください。敵を中央上のくぼみに誘導すれば、2万点も簡単です。

12 面

この面は、運のみの面といわれ、敵が宝を取ってくれなければどうしようもありません。

13 面

(1万点ボーナスへの解法)

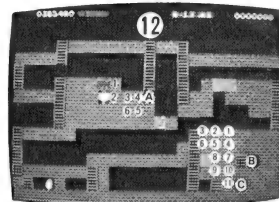
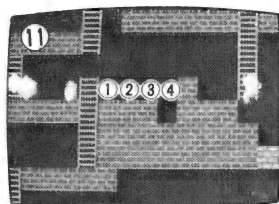
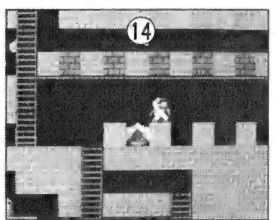
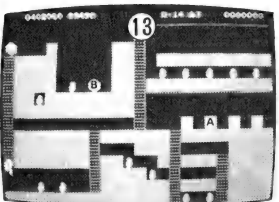


写真11の順番に、穴をあけましょう。Aの位置に自分が行くと、敵は、写真12のように移動します。まず、左からくる敵を殺さないタイミングで穴をあけてから誘導し、トラップの右側に閉じ込めます。画面右半分の宝を取り1～5の順番で穴をあけて6の位置に自分がいると、閉じ込めた敵が左側に移動します。宝B、Cの取りかたは、1～11の順序でやります。

14 面

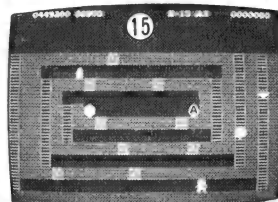
(2万点ボーナスへの解法)



まず左に行き、写真13の位置で止まります。敵はハシゴの上でかたまるので、ひきつれて写

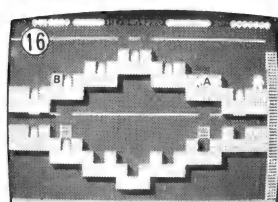
真14のようにA地点に降りると、敵はくぼみに閉じ込められてしまいます。B地点の敵も同様。

15 面



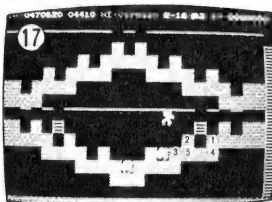
閉じ込めた敵を出すには、A地点に行けばOKです。ハシゴは右に出ます。

16 面



A地点とB地点の宝は、敵に取らせましょう。敵を出すときは頭の上に乗って出したい方向に穴をあけ、自分はその反対側の床に乗り移ります。穴に閉じ込められている敵は、宝を持っているので、出さなくてはダメ。

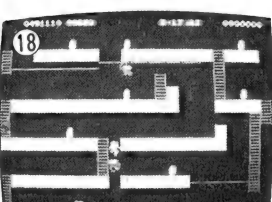
(2万点ボーナスへの解法)



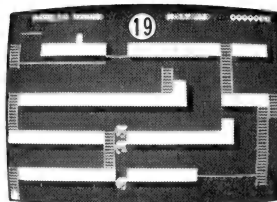
まず写真17のような形にして①～⑤の順番で穴をあけます。自分は④を通過で出しましょう。⑥②をあけたとき敵が穴にはいるまで頭の上に乗ります。

17 面

(2万点ボーナスへの解法)

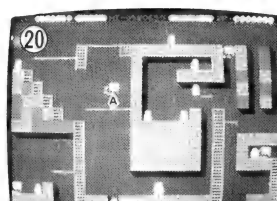


NEW machine information



すぐに右に行き、写真18のような状態にして右側に移動してください。4階中央のハシゴ付近に敵をかため、下に降り敵をひきつれていきます。A地点からハシゴを使わずに下に降りると、写真19のようになってはきまされることはありません。

18 面



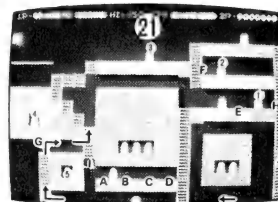
まず右に移動し、ハシゴの一番下で待ちます。これは、床の切れ目に敵を入れるためです。右下のS型のところは、タイミングを見て降りてください。切れ目に入った敵は、宝を取ったあとに出したほうがいいでしょう。A地点の宝が光っている場合、敵は切れ目の中の宝を取りますが、光っていないときは、まず、左のハシゴに敵を2匹かためます。宝の右側を四つ分穴をあけてから、右のハシゴの手前に穴をあけます。右のハシゴを少し下へ降りると、切れ目の宝を取ってくれます。

19 面

初めは敵がいいため、これはボーナス・ステージかと思いますが、宝を取ろうと穴をあけると敵がでてくるようになっていきます。おまけに、できた敵を埋めようとしたらまた敵ができて……、この面は、知っていないと簡単にクリアできません。敵を出す位置は写真21のA～Eの順がいいでしょう。Eの穴は、Dの敵が通過する少し前にあけます。



(2万点ボーナスへの解法)



▲宝の取りかた

自分をG地点にもっていくと敵はH地点にかたまる。敵は矢印の通りに行くので、敵がGを通過したらI地点からAへ行く。

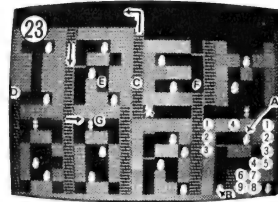
A～Eの順に敵を出したあと、宝を①②③と取り、左の宝④を取りにいけます。このとき、敵はFの地点でかたまっています。つぎに⑤を取ると、敵は左のほうでかたまっていますから、あとは残りの宝を取りまくってください。

20 面



Mの中央の宝の下は、トラップになっています。A地点の宝は、写真22の①②に穴をあけ、①が埋まりかけたら③をあけ、つぎに④をあけて取るようにします。③が埋まる前に出てしまいましょう。Bの宝は、1～9の順に穴をあけて取ります。

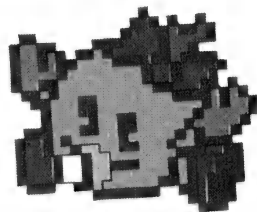
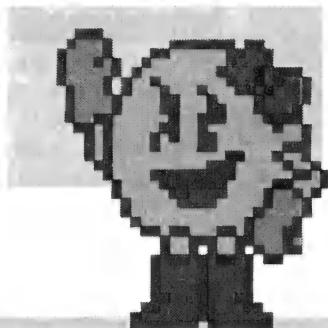
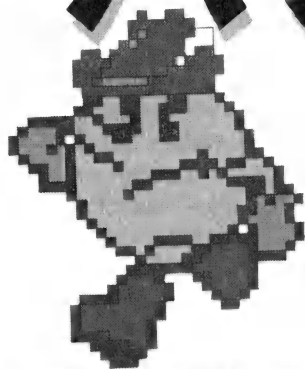
(2万点ボーナスへの解法)



C地点に行くと、敵はD、E、Fの地点に行きます。もとの位置に自分に戻ると、Fにいた敵が近づいてくるので、矢印のようにその敵を連れてGの地点へ行きましょう。このとき、Dの敵とFの敵がかたまっていますので、すぐにC地点に行くと、敵はE地点に閉じこめられます。

バックランド

©(株)ナムコ




written by TAC

敵キャラクターの動きと対策

3月号に引き続き、バックランドの攻略法についてご紹介します。データの量はゼビウスの3倍とかという説もあるくらいで、なかなか奥深く楽しめるゲームです。本記事を参考に、おおいにバックランドをお楽しみください。



名 称	移動パターン	注 意 点
U.F.O 	 (逆あり)	単体できた場合はほとんど敵ではありません。スピードも比較的遅いのでそれほど怖くありませんが、足場の悪いところや、ホッパーとの組み合わせにより強敵になります。そんなときは頭の上に乗ってうまくかわします。普段は方向転換しませんが、U.F.Oが画面の上まできたときは、バックマンのいるほうへ向きます。
車 バス 	 (逆あり)	車とバスはほとんど町に出できます。車は、ヘルメットを取るときにじやなだけで、ほかは問題点がありません。バスは、最高速で飛ばないと越せないし、バスにはさまれるとぬけられません。 CLYDEの運転する車・バスは、バックマンのほうへ方向転換します。
飛行機 	(目が動いているとき)  (目が止まっているとき)  (逆あり)	<目が動いているとき> 画面上方を飛んで、たまに小モンスターを落してきます。がけの面などでは、注意が必要です。 <目が止まっているとき> バックマンに向かっておりてきますが、INKY以外はじっとしていれば助かります(おとしをかけるだけ)。INKYは突込んでくるので気をつけて。
ホッパー  ※高さは 毎回ちがう	(CLYDE, INKY)  (PINKY, BLINKY) 	放物線を描いて跳んできます。高さが毎回ちがうので上に上がったらずく走り抜けること。また、PINKYおよびBLINKYは、1回移動した後、必ずその場でJUMPをします。これを走り抜けるのは困難です。1回待ってから走り抜けましょう。 もし、1回待つ余裕がなくなったら、下につきす前でJUMPして越えます。

☆ラジアメ・ナムコファンの 集い いってらっしゃい照子さん

2月24日、東京・新橋にあるヤクルト



ホールの前に、とつぜんヤングの長〜い列ができました。

この日、TBS系で放送されているナムコの提供番組「ラジオはアメリカン」と、ナムコゲームのファンを集めたイベントが開催されたからです。

特に、「ラジアメ」のパーソナリティの大橋照子さんが3月いっぱいアメリカに移住するという、おわかれのリスナー大会でもあったため、会場は、700名を越すファンで埋めつくされました。

「ラジアメ」の公開録音のあと、人気のド
◆ゲーム物マネ大会のようす



▲会場を埋めつくしたリスナー

ラゴンバスターを使ったゲーム大会が会場から選ばれた代表選手によって競われるなどの楽しいプログラムがあり、最後にナムコの中村社長他、スタッフ一同から照子さんに花束が贈られ、終了しました。

TRIP5

ROUND 17

パワーエサ

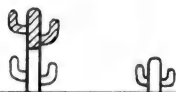
ヘルメット フルーツ = 8

このラウンドのポイントは森の中にあります。最初の池をわたりきった後、CLYDEのUFOと、PINKYのホッパーを、ROUND 10で使った方法(バックマンを後退させ、ホッパーの手前のUFOがバックマンより高く上がるのを待ち、下にもぐりこんで前進しホッパーをうまくかわす)でクリアします。

切株を越えて森の中に入ると、2本横にならんだ切株の上にUFOが数台います。これをクリアする方法はすなおに下がるか、UFOの頭の上に乗るかどちらかでしょう。そして、スプリング・ボードの上で小モンスターをよけて上手にジャンプ!

そして2番目の池をわたったら、2台の飛行機が左に消えるのを待ってからガイコツのシーンをクリア!ヘルメットを取るのを忘れずに!

ところで、最初のパワーエサですが、ラウンドがスタートした直後、小モンスターに気をつけながらこのパワーエサをジャンプして取ったときに、BLINKYをやっつけら



ROUND 16クリア時の得点の下2ケタが「2」と「6」の場合図のサボテンを動かすことでヘルメットが出せるのだが……このときはヘルメットをあきらめなければならない



このROUNDのジャンプ台は ←→ の範囲でとばなければならない

TRIP別バックランド攻略法

れたら「Lバックマン」は確実です。ガンバってください!!



最後のパワーエサのところで状況にあわせて JUMP POINT (A, B) をきめてください

ROUND 18

フルーツ = 9

もしヘルメットがない場合は、特に一番最後の丸木橋のあたりで CLYDE による小モンスターの攻撃を受けます。このあたりが注意ポイントです。

ROUND 19

フルーツ = 12

見えないやかたです。パターンを作成し操作ミスをなくし、フルーツをすべて取るようにしましょう。

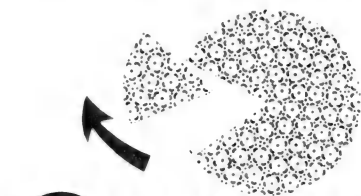
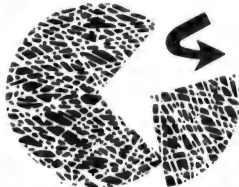
ROUND 20

パワーエサ

フルーツ = 6 風船

CLYDE の出現する場所は①最初の森を抜けたところ、②3番目の森の10本目の木のすぐ左です。

パワーエサでSUEを取って200点をかせぐことも忘れないようにしてください。



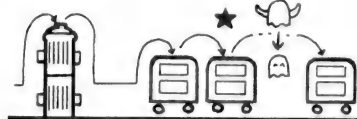
TRIP6

ROUND 21

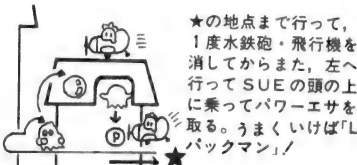
パワーエサ

フルーツ = 8

消火栓の水鉄砲が、ものすごくきびしいROUNDです。水鉄砲に触れたらミスする確率が大いなので、少しでも触れる時間を短くするように努力してください。



フルーツを取ったあとは、★でつぎのバスが近づくのを待つ。また、窓にいるINKYにも注意



★の地点まで行って、1度水鉄砲・飛行機を消してからまた、左へ行ってSUEの頭の上に乗ってパワーエサを取る。うまくいけば「Lバックマン」!

「SUE」の頭に乗って確実にパワーエサを取ろう

ROUND 22

フルーツ = 8

細かいテクが必要なROUNDです。ガンバってください。

☆FM-77プレゼント発表!!

写真を見てください!マイコンBASICマガジンの2月号で紹介したFM-77フ



プレゼントに対する応募ハガキが何と8362通もきてしまったのです。このハガキの山からたったの1枚を選ばなくてはなら

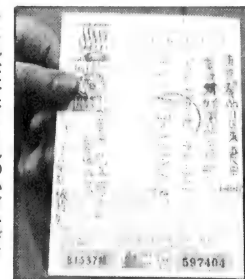
ないのは、たいへんツライことです。そこで、編集部全員がジャンケンをして、負けたつぐ美ちゃんが、目かくしをして1枚選び出したのが右の写真です。

当選者は!兵庫県西宮市の高城好宏君でした!!おめでとうございます。

残念ながら選にもれた8361人のかたには編集部と富士通から77人のかたに、記念品をお送りすることにしました。

どのハガキにも3.5インチのフロッピーディスクに関する貴重な意見や感想がいっしょうけんめい書いてあり、全員で手分けをして読まさせてもらいました。

ごめんがなさい!はすたみなさん、つぐ美



今後の編集企画に生かしていきたいと考えています。ほんとうにたくさんの応募をありがとうございました。(編集部)

ROUND 23

フルーツ=8
透明バックマン

五つの船のうち、最初から四つまではすべて取り、最後の船のみ取らないほうがクリアは楽です。四つの船を取るポイントはずべて左へ直進してくる CLYDE の飛行機にあります。この ROUND の大きな流れをつかむ意味でも、とにかくガンバって、クリアしてください。

ROUND 24

パワーエサ
フルーツ=16

点数かせぎの基本

①ヘルメットがあれば、TIME OUT ぎりぎりまで小モンスターの攻撃を受けて得点をかせぐ。

②多少の時間を使ってもフルーツを取る。

③モンスターが集まっていなくてもパワーエサを無視するのはさける。

①、②、③の理由はすべて、画面下に示されているバックマンのタイム・エネルギーに関連しています。一つのエネルギーで、ROUND クリアすると500点入りますが、小モ

ンスター1匹で300点、フルーツ1個が100点～最高300点となると、その差ははつきりとわかりますね。

③の理由は、バックマンがパワーアップしていると、エネルギーはぜったい減りませんし、SUEをやっつけると最低200点はもらえるのです。これもわかってもらえたか？

エネルギー・ゲージを見て、ムリのない得点をかせぎをしましょう。

バックランドあれこれ

NG7号「バックランド通信」のナゾ

ナムコが発行している「NG」誌7号に、写真のような記事が載っていました。なんと七色の風船、七個の風船、七個と計3回も「七」という数字を使っています。ところが実際のゲームで風船の数を数えてみると6個しかないのです。何回数えても6個。ふしぎだなあ……。

水色のバスを見た！

ゲーム中、ごくまれに(ラウンド27)車体全体が水色のバスが出現することがあります。その色がまたきれいなもので、ほんとうに印象的です。

バスがイジケになると……

これを疑問に感じた私はラウンド5でTIME OUTギリギリまでねばって、強引にCLYDEの操作するバスをパワーエサ近くまで引寄せ、そしてパワーエサを取ったのです……。すると何てことはない、2階に乗っている2匹の小モンスターがイジケにかわっただけで、あとはふつうの車のときの状態とまったく変わりませんでした。

切り株、階段を歩く？

ラウンド2の森の一番右にある切り株は左から右へ歩いて越えることができます。

また、ラウンド4の最初の階段を歩いて登ることができます。

丸太をすりぬける

7650点狙え、七色風船の乱舞!!

トリップ中、帰り道の間には、七個の風船が出現する、というフィナーがある。風船を取ると1000点入るが、七個のうち一個だけ7650点の風船があるので、これだけは確保しよう。

上下する丸太、丸太橋のどちらもガケに一番近い丸太(両端)1本のみ、バックマンが下から上へとすり抜けることができます。帰りの面で確認してみてください。

ギャラクシアンが同時に3機出た!?

みじゅく者の私は1機しか取ることができませんでした。

水中を水鉄砲が泳ぐ!?

理由は簡単。水中に落ちた隠しフィーチャーのある消火栓から水鉄砲が出ただけのことです。

BLINKYの体の色が変わる

パワーエサを取ってBLINKYをイジケにしたあと、そのままパワーアップが消えるまでBLINKYをほっておくと、ふだん茶色をしているBLINKYがなぜか赤茶色に変化

しているのです。

橋をつきぬける

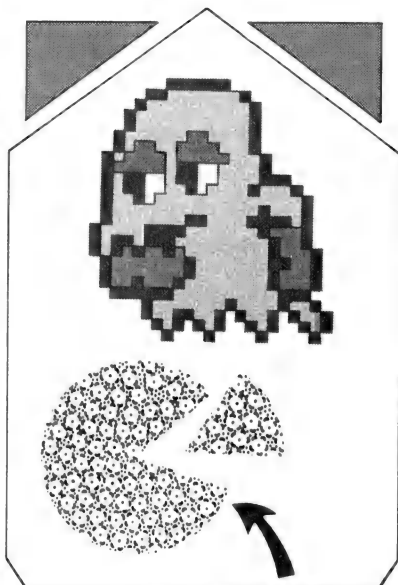
橋のシーンで、TIME OUTになってから画面の下の方で、後方から追いかけてくるSUEの頭の上に乗ると、SUEはバックマンを振り落とそうと上に行こうとするのですが、そのときにバックマンは床であっても、何でもつき抜けてしまいます。

地上障害物の金しばりにあう

2段地上障害物の上の段にバックマンがくっついてしまうことがあります。

バスの1階に乗る

バスが近づいてきたとき、ギリギリで真上へジャンプすると、バスの1階に乗れます。もう一度ジャンプを押して、2階に上がるのがいいと思います。



THE DEMON CRYSTAL

作・松井保薫

©DEMPA/Y.M.S.

デーモン クリスタル
伝説

昔々、あるところにフェアリスという王国がありました。

フェアリス国はとても豊かで、この世にまさる国がないといわれるほどの繁栄ぶりを示していました。

しかし、平和と繁栄が続くほどに、王国の人々は墮落し、国の力はおとろえてしまったのです。

当時18才で、フェアリス国の王女であった「クリスティーナ・レイン」(クリス王女)は、王国の永久の繁栄を望んでいました。王女クリスは、国を昔のような活気あるものとするため、国民の中から優れた人材を選び、王族直属の近衛兵(このえへい)、および統治官(とうちかん)として国中に配置し、治めたのです。

中でも「アレス・ナイザー」、「アーサー・グレイ」、「エリガフルト・インビリジ」の3名は、最も優れた兵士としてのほまれが高く、また、かたい友情で結ばれていました。

王女はこの3人を「トルース・ナイツ」と呼び、深く信頼し、統治官として重く用いていました。王女と「トルース・ナイツ」の活躍で、フェアリス国は再び世に二つとない、栄える国となったのです。

邪悪なるシャルド

しかし、この平和と愛に満ちた国にも試練の与えられるときがきたのです。

フェアリス国から、ずっと遠くはなれたところにあるダークストームから、「シャルド」と呼ばれる、邪悪な悪魔がフェアリス国におそいかかってきたのです。

シャルドは、手はじめに、国中に不安と不信、そして恐怖をまき散らしたのです。あれほど美しく、平和だったフェアリス国もシャルドが植えた邪悪の種により日に日に荒廃の色を濃くしていきました。

シャルドはフェアリス国にそびえるソレム山のふもとに「モンスター・タウン」と呼ばれる支配地を作り住家としていました。

シャルドの悪行をクリス王女がだまて見過ごしていたわけではありません。トルース・ナイツを中心とした軍団「ジャスティス・トループ」を組織した王女は、シャルドとの対決にさし向けたのです。

ナゾの古文書

しかし、「ジャスティス・トループ」はシャルド自身の魔力、そして彼の魔力によって産みだされた「タランチュラ」、「ウォリア」、「ゴースト」、「ダークウォリア」、「カッパー」といった悪の化身たちの力の前に、全滅してしまっただけです。

「ジャスティス・トループ」無きあと、フェアリス国はシャルドのなすがままとなってしまいました。

ついには、再び手向かうことがないようにと、王宮をおそい、クリス王女を人質としてモンスター・タウンに連れ去ってしまったのです。

全滅したジャスティス・トループの中に、トルース・ナイツの1人であったアレスが重傷を負いながらも唯一生きながらえていたことは、フェアリス国にとっては幸いなことでした。

アレスは友人の死、さらには王女を連れ去り、国中を荒らしまわっているシャルドに対し、激しい憎しみの炎を燃やししながら体力の回復する日を待っていました。

そんなとき、彼の友人で、学者の「キープ・パイウェル」がたずねてきました。そして、フェアリス国に伝わる古文書を読んで聞かせてくれたのです。

『ある国に悪魔が来たりて暗黒と化す。
最後の勇者、身を朱に染め、神の力、
堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、
これを炎とし、闇を打ち払う』

アレスはこの古文書のいう、最後の戦士とは自分のことをさしているのではないかと考え、フェアリス国の各地にある、神からさずかったものといわれる炎の玉(ファイヤーボール)を集め、ただ1人、モンスター・タウンへと乗り込みました。

館に潜入したアレス

モンスター・タウンで彼を待ち受けていたのは、異次元のような風景と、一風変わった建造物の群れだったのです。

「クリス王女はいずこに!」

アレスは敵の目をかすめ、近くの館へと潜入しました。とたんに、今とおったばかりの入口は消え去り、カベだけが不気味に立っているではありませんか。

館の中には毒気が満ち、長時間の行動は死を意味します。さまようアレスは、小さなKEYと、ファイヤーボールを見つけ、拾いあげました。

いくつかあるドアのひとつに近づいたアレスは、それまでビクともしなかったドアがスッと消え、内部が明るく照らしだされていることに気がきました。

そこにもファイヤーボールと小さなKEYが置かれていたのです。

それらを拾ったアレスは垂直にのびた階段を降りてみました。

「グワッ!」

そこには、ジャスティス・トループの1人として加わった戦闘で、手痛い目に会わ

された、タランチュラがひそんでいたのです。突然毒糸を吹きかけてくる手の内を知っていたアレスは、ヨロイで毒糸をはね返すと、ファイヤーボールを投げつけました。

「ボッ!」

タランチュラは不気味な音と共に燃え上がり、消滅してしまいました。

クリス王女の姿を求めて、館内をくまなくさがしまわったアレスは小さなKEYを持つと、最後のドアを開きました。

そこにはまたしてもファイヤーボールと大きなKEYが置かれていました。

KEYに触れると同時に、近くの壁にポツカリと出口が出現しました。

「しめた!」

クリス王女のいない館に、長居は無用です。飛び出したアレスは、新たな建物へと潜るをこころみるのでした。

力を与えてくれたヨロイ

つぎつぎにおそいかかる敵をたおしながら、アレスはクリス王女を救出すべく、館を攻略していきます。

ある館では、部屋の奥にかくされていた赤いヨロイを見つけました。

「これが古文書にある身を赤く染めるものにちがいない」

身につけたヨロイはアレス自身に同化し新たな力を与えてくれたのです。

はたしてクリスは王女を救い出すことができるのでしょうか。

DEMPAマイコンソフトが自信を持って発売するMZ-1500用「デーモン・クリスタル」全30面には、さまざまな冒険とロマンが秘められています。

キャラクターの設定もキッチリしてある点は、パソコン・ソフトの中でも数少ないものでしょう。

プレイヤー(アレス)の動きを読み、おそいかかってくる敵をうまくかわすテクニックを発見したときの喜びは奥深いゲームならではのことでしょう。

とにかく、ストーリーにもあったようにいくつもの宝物が館にはかくされているようです。その効果を解くカギは古文書にあるということです。

なお、このソフトは他機種への移植も計画されているそうですから、ご期待くださいね。

■デーモン クリスタル

対応機種: MZ-1500

定 価: 予価4,500円

発 売: 4月上旬

(レポート: 多田太郎)

山下 章の レスキュー・アドベンチャーゲーム

みなさん、コンニチワノ アメリカ行きが決定してウキウキ気分の山下です。さて、このコーナーを設立して早くも1か月が過ぎましたが、その間みなさんからのハガキが絶えた日は1日たりともありませんでした。山のようハガキの整理にウレシイ悲鳴をあげている今日このごろです。みなさんがいっしょうけんめい書いてくれたハガキには1枚残らず目を通していますので安心して下さいね。だけど、往復ハガキや返信用の封筒を同封して送ってくださるかたが多いのは困っています。とてもあれだけの数全部に返事を書くわけにはいきませんので、返答はすべて誌上でということになっとくしてください。それじゃ、今月も元気にいってみようノ

Q ばくは、あまりアドベンチャー・ゲームは得意でないで、最後までいったゲームはありません。そこでペーマガを見てみると、このコーナーがあったので送りました。ハドソンのMSX版の「デゼニランド」なんです。はじめのゲートの外でどうすればゲートの中に入れるのか、教えてください。よろしくお願いします。いろいろやってみんですが、ダフ屋のところでは20,000円でチケットを売ってくれるというのですがお金を持ってませんし、チケット売場でおねえさんに「美しい」と言ってもチケットを売ってくれませんでした。いったいどうしたらいいんでしょう？

〔徳島県勝浦郡・谷口正史?オ〕

A 谷口君、あなたの素直なハガキにはとても好感が持てます。なぜならば——エーイノこんなカタッ苦しい文体はヤメノ

谷口くん、キミの素直なハガキにはすごく好感が持てるヨ。だって——ウーン、これがボクの本来の文体だな。オット、話を続けよう——自分で「アドベンチャー・ゲームはあまり得意でない」と正直に告白しているところが気に入ったノ キミの質問

にいていねいにお答えしちゃおう。

谷口くんは「デゼニランドの中へ入れない」といってるけど、他にも同じようなところをつまづいている人がたくさんいるようだ。香川県善通寺市の三浦正臣くん、栃木県宇都宮市の富永和伸くん etc……この「デゼニランド」というゲームは、デゼニランドの中へ入れて初めてゲームらしくなるんだから、谷口くんみたいにチケットが買えない人はまったくこのゲームで遊べないわけだ。それじゃ、せっかくの4,800円がまるっきりムダになってしまう。だからと言って、ここに正解をそのまま載せるわけにもいかないで、以下にヒントを書いてみるから、それを読んで自分なりに考えてみてほしい。

まず、アドベンチャー・ゲームの基本は、すべての物を「LOOK(ミル)」してみる。これをしっかりと頭に入れてほしい。さらにそこからいろいろなバリエーションが生まれるわけだが、たいがいの場面では入力する単語のパターンというのはほとんど決まっているんだ。たとえば、壁に1枚の絵があったとする。そこで谷口くんはどんなことをしようとするかな？ まず最初にLOOK(ミル)、続いてGET(トル)、MOVE(ウゴカス)、TURN(マワス)、BREAK(コワス)、PUSH(オス)、HIT(タタク)ぐらいのことは最低でもためてもらいたいものだ。

実をいうと、デゼニランドへ入るためには、今あげた動詞+OPEN(アケル)、BUY(カウ)を使えばOKなんだ。全部で7場面しかないはずだから、各場面に出てくるすべての物に対して以上の動詞をためてごらん。きっと道はそこから開けるヨ。

Q おっくす」を解けないボクを助けてください。その場面ははじめて間もない6場面目。あの憎らしい「赤い沼」の場面です。ボクは「こんな場面おちやのこさいさいだぜノ」と甘くみすぎ、今、ものすごく悩んでいます。なお、入力したコマンドは「飛ぶ、泳ぐ」。そして、横に木がありますので「たたく、登る、押す、たおす」などをやり、オフダを持っている

ので「投げる、使う、読む」もやってみましたがいずれもだめでした。山下先生、どうかこの「はーい・ふおっくす」を1日も早く解けるようにしてくださいノ

〔神奈川県横浜市・山本展夫?オ〕



オーットオノ このハガキはなんと全部ワープロで打ち出しているゾ！ これだけ手間のかかることをサッとやってのけるとは、山本展夫たいしたヤツだ。どうしてもこのゲームを解きたいというキミの意気込みがヒシヒシと伝わってくるゾ。問題となっている「赤い沼」の場面だが、ここはなかなか難しい。山本くんの言うとおり、持ち物は1枚のオフダだけだし、なにひとつ情報も得られない。沼の手前にお地蔵さんもクサイけれど、何のしかけもない。ではいったいどうやってわたったらいんだらう？

山本くんが入力した数々の単語、これは実にアドベンチャー・ゲームの基本にそったもので合格点をあげられる。だけど、このゲームではそれをさらに越える単語を入力しなくちゃいけないんだ。ここで考えてほしいのは、オフダをどこで手に入れたかということ。「赤い沼」と「オフダを手に入れた場面」の両方に存在しているものといったら？ それをまるっきり同じ状態にしてあげればいいのさ。そのためには、もちろんオフダを使うんだけどね。

このマイクロキャビン社の「はーい・ふおっくす」はなかなか評判のいいゲーム。近いうちに「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーでも取り上げてみるつもりだから、期待してネ。



Q 知人ぞ知る難解のアドベンチャー・ゲーム「WONDER HOUSE」(タスクフォース 高知) が解けません。1階のヘビがいるところ。ボクとしては鳥をあげるしかないと思いましたが、「GIVE BIRD」でもダメでした。1年やってもそこが解けないわけです。どうか山下先生、教えてください。

〔千葉県松戸市・Mr. ONION〕



ONIONくん、かわいいイラストを書いてくれてどうもアリガト。キミのハガキを見てボ

クはとってもウレシかったヨ。だって、「WONDER HOUSE」なんてゲームを知っている人がボク以外にもいるってことがわかったんだもの（タスクフォース高知さんゴメンナサイ）。そう、確かにこのゲームは知る人ぞ知る、アマゾン未開のジャングルに人食い虎を見た！と叫ぶ川口 浩探険隊が探し求めるような超難解の幻のアドベンチャー・ゲームなんだ。ゲーム自体は「ミステリーハウス」と同じように進行していくんだけど、ひとつひとつの難関がとってもムズカシイ。ちなみにONIONクン、ヘビの場面はまだまだ序の口だよ。

このヘビとは、うまく会話をして通してもらおうのが正解なんだ。エッ、なんて話したらいいのかって？ このゲームには独特の「LISTEN(キク)」というコマンドがあるのだ。それを使って、どこかで聞こえた言葉を話しかけてやればいいんだ。聞こえる言葉っていうのは2種類しかないから、そのどっちかを入力すればいいだろう。



「ポートピア連続殺人事件」の小宮が出したメモの読みかたを教えてください!! 半年以上やっているのにわからないんです。16進数や英語にかえたり、数字を足してやってみましたが、どれもダメでした。

〔北海道釧路市・浅野洋樹?才〕



エッ!? 「ポートピア」のメモの読みかた? あんなのになんか難しいところあったっけ?

浅野クンはヘンなところで悩んでいるなあと思いつつハガキをめぐっていくと、またもや似たようなハガキが。千葉県千葉市の山本貴之クンだ。「コミヤという男からメモ用紙をもらった。しかし、その暗号が解けない。いったいどうしたら解けるのか?」その他にも何枚かこの手のハガキがあったので、オカシイなあと思いながらX1用をプレイしてみると……アレ? アレ? ボクがプレイしたときと全然ちがうゾ! みなさんご存知のとおり(?), ボクはPC-8801のユーザー。P88用のメモは、すごく簡単に解読できたんだ。ところがX1用はまったくちがう。うわきによればP60、P80mk II、FM-7用もそれぞれみんなちがうそう。困ったもんだネエ。

「神様教えてもらえますように!!」と書いてある山本クンのハガキに心をうたれてX1用の暗号を解読してみた。ボクはX1を持ってないからこれが正解かどうかかわからないけど、参考にでもしてはいい。まずこの5線符、これはそれぞれ50音表のA~O段に対応している。さらに、8分音符がマ行、4分音符がナ行、符点4分音符がタ行、そして#が濁点(・)を表す——とここまではすぐにわかったんだけど、果たして2分音符が何行を表すのかわからない。だけど、濁点がつけられる行といえば、カ、

サ、タ、ハ行で、その中で残っている行といえば……。わかってもらえたかな? (もしもまちがっていたらゴメンネ)



あのお、スタークラフト社の「ダーククリスタル」で、沼地を越えてつるにしばられて、ジェンがオウグラに「おまえはパズルの答えを知っているだろうね?」と聞かれたとき、どう入力すればいいのですか? だれかに聞くのでしょうか? ボクはパズルの答えを必死で考えましたが、ダメでした。

〔東京都世田谷区・小山 巖?才〕



ハイ、アップル・ファンの方々お待ちせ! いよいよ海外版のアドベンチャー・ゲームの登場だ。この「ダーククリスタル」は、同名の人形映画をゲーム化したもの。それだけにシナリオはしっかりとしている。小山クンの問題となっているのは、オウグラの出すナゾナゾの答えだけど、こんなナゾナゾをいくら考えたって答えは出てこないゾ。「太陽の兄弟たちはだれのために争ったのだろう?」なんて聞かれても、チンプンカンプンだもんね。実は、このナゾナゾの答えは、ある場所に行きつと書いてあるんだ。大サービスで場面を教えちゃうと、森の中の大きな岩があるところ。ここどうまくすると、ナゾナゾの答えを見つかることができるんだ。

ところで話はかわるけど、小山クンは実にすばらしいセンスを持ってるねエ。たぶん小学生か中学生だと思うけど、その年にはアップルからの移植版をプレイするのはデキル! 最近「おもしろいアドベンチャー・ゲームがないなあ」とか言ってる人たちをよく見かけるけど、そういう人はアップルからの移植版をプレイしてみてごらん。スタークラフト社から20作近く発売されているけど、あまり広告をやっていないかいまいち人気がない移植版。しかし、内容は日本の物より確実にすぐれている作品が多く、1度プレイしたらやめられなくなるこウケアイだよ。



こんにちは、山下先生。今回ボクをお願いしたいアドベンチャーはT&Eソフトの「テラ4001」です。実は、シーン1でスクラップ屋のようところがあるのですが、そこにあるハンググライダーを買うためにどうやって金を入手したらいいのかわからなくて、立ちおうじょうしてしまっているのです。ハンググライダーの横にいる人を殺し、ハンググライダーを奪おうと考え「ウツ」と入力したら、「仲間の総攻撃にあい死にしました」だって。どうかボクを助けてください。

〔東京都小平市・安田光範13才〕



今月の「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーであつかった「暗黒星雲」に続くスターアサー伝説のPART3、ハガ

キの傾向としては、最近特にこのゲームに関する物が多くなったようだ。ボクもつい1か月前にこのゲームを解き終えたけど、前2作にくらべると格段に難しくなっている。それだけに、読者の諸君から送られてくるハガキの約8割もがみな同じ質問になっていて、このスクラップ屋でどうやってハンググライダーを手に入れるかということなんだ。

安田クンはハンググライダーを「カウ」と言ってるけど、どっこいそれは大きなまちがい。ハンググライダーは「カウ」ものでなくて、「モラウ」ものなんだ。でもどうやって? そのためには、まずスクラップ屋の奥にいるボルー星人の親分と会わなくちゃいけない。そして、キミが何のためにこの街へやってきたのか正直に話してやろう。エッ、どうやってスクラップ屋の奥へ入るのかって? それには、ハンググライダーの横にいるボルー星人の子分といろいろ話してごらん。このゲームの中にすでに出てきたある名詞を話しかければOKさ!



ENIXの「ザース」で、ウォーキーに乗って敵の基地をやっつけるとランドやゼムニクが出てきて「早く逃げなさい」と文字が出てきます。そして、「ニゲル」とか東西南北を入力すると、画面がまっ青になったままつぎの画面が出てきません。



〔福岡県福岡市・秦万寿雄?才〕
おかしいなあ、ボクがプレイしたときは、「ニゲル」で平気だったヨ。それに、画面がまっ青になったままつぎの画面が出てこないっていうのもねえ……。ボクが思うに、ディスクがいたんでしまってるんじゃないかい? そうとでも考えないと、この不思議な現象の説明がつかないもの。まだ買ったての新品なら、不良品としてすぐにメーカーに送ったほうがイイヨ。

このコーナーに応募したい人は、ハガキにわからないシーンを書いて、以下のあて先まで送ってください。ただし、質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして、必ずキミの体験談や失敗談(○○○と入力したけどダメだったなど)を書きそえてください。また、この場面でこんなことを入力するとオモシロイことが起こるんだゾーといったような、キミが発見した情報も書いてくれるとなおけつこうです。さらには、「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーで取りあげてほしいソフトのリクエストもいっしょに記入してください。なお、電話によるお問合わせには編集部はいっさい応じませんので、ご了承ください。あて先: 141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBAS I Cマガジン編集部「山下 章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

NAOアミューズメント・エキスポ速報

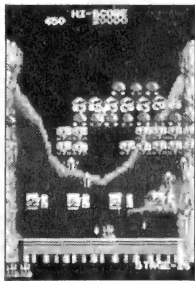
2月13、14日。東京都新宿区の新宿NSビル地下で、1985年NAOショーが開催されました。読者の皆さんにいち早くビデオ・ゲームの新製品を知ってもらおうと思い、主なものを取材してきました。

タイトー

いつも人がたくさん集まっている、一番にぎやかなブース。それもそのはず。新製品がめじろ押し。

★リターン・オブ・ザ・インペーダーズ

ルールは、あのなつかしいインペーダーと同じ(知っているかな?)。名古屋撃ち、レインボーといったテクもそのまま使えます。チャレンジング・ステージがついたことや、自機がパーツによって攻撃力がアップすることなどが変わっています。不気味なキャラと、透明感のあるBGMは最高だよ!



▲インペーダー再登場

★メタルソルジャー・アイザック2

アイザック(ロボット)を操作して、空中、地上の敵をつぎつぎと撃破していくゲーム。アーマー(本体)が破壊されても頭部だけで戦うことができ、アーマードックを見つければ、再びドッキングすることもできます。最後のメカ地帯にある中央ベースを破壊すると、1面クリアです。

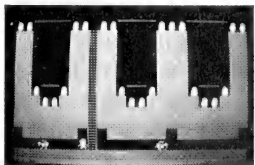
他にも、2画面と反射鏡(ガラス)を使って立体的な情景を作りだしている「Wvern F-0」(参考出品)や、ほとんど冗談のような「決死の探検サバイバル行け行け川口君」、切る音が快感「侍・日本」などが出展されていました。

アイレム

★ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲

あのロードランナーが、グレード・アップして新登場。画面数は全30面、すべて君にクリアできるかな? 詳しいことは今月号の特集記事をご覧ください。

アイレムのブースでは、「アイレムは子供達の心をみつめます。」といったテーマで、プレイヤーから送られてきた手紙を紹介し



▶ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲

ていました。新風俗営業法の影響の中、子供達(プレイヤー)を気づかう姿勢は、とてもよいと感じました。

コナミ

★ツインビー

軽快なBGMの中、2人同時にプレーできるコミカル戦闘ゲームです。Dr. スランプアラレちゃんの世界を思わせるかわいいキャラクターがつぎつぎと現われ、パワーアップ、合体とプレイヤーを退屈させません。またこのゲームでは、バブルシステムという16bitの新システムを使用しています。



▲ツインビー

★イー・アル・カンフー

8方向レバーとボタン2個で16の必殺技を駆使して、11人の強敵と戦うカンフー・ゲームです(今月号の記事参照)。

他にもバブルシステムの参考出品として、「NEMESIS」、「ハイパー・クラッシュ」がありました。

SEGA

★PITFALL II

アメリカで大ヒット中のゲームが、そのまま日本へやってきました。秘宝を求めて、地下洞窟をさまよう探検家ピットフォール・ハリー。君の脳ミソを絞って、迷宮の謎を



▶会場の様子

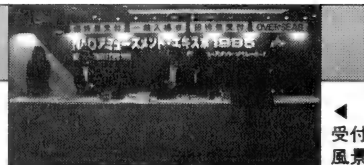
今月のスーパー・プレゼント

★ドラゴン・バスターのポスター

今月のカラーページで紹介しているナムコ社「ドラゴン・バスター」の華麗なポスターを、10名のかたにプレゼントします。

★カプコン・オリジナル・ポスター

ソソソ、ひげ丸などのゲームでおなじみのカプコン社製ゲーム・ポスターを、20名のかたにプレゼントします。種類はソソソ、ひげ丸、1942、EXED EXESの四つで、それぞれ5名ずつです。



◀受付風景

解き明かしてください。

★スプレnderプラスト(アルファ電子)

とにかく速い! 人間の視覚の限界を越えた、3Dレース・ゲームです。障害物を避けて、ゴールまでまっしぐら。宇宙をブッチぎるスペース・レースで、君は栄光のチャンピオンの座に着けるか!!

そのほか、どのブースも熱気がいっぱい!!

★フィールド・コンバット(ジャレコ)

敵の攻撃にあわせて、司令官である君はすきな兵器を選び、出陣させることができます。また、キャプチャービームで敵をつかまえて味方にすることもOK。勝利か敗退かは君の頭脳しだいです。

★RAIDERS 5(参考出品:UPL)

一定のバトルエリア内で、むかでのような敵の行動範囲を制限しながら、敵を破壊して金の玉を集めるというゲーム。グラフィックは、めっちゃキレイでした。

他にも、参考出品として「スーパーウィング」というTVフリッパー・ゲームを出展していました。

★キャンパス・クロッキー(SNK)

その名のとおり、画面をキャンパスにして絵を完成させるキャラクター・ゲーム。一見難しそうですが、慣れてしまえばいろいろな名画が、楽しめます。他には、「HAL 21」という戦闘ゲームがありました。

★ブラネット・ブローブ(TRY)

横にゆっくりとスクロールする、スペース・ゲーム。一見、ごく普通のスペースものという感じがしますが、深いゲーム性を持っています。聞きなれないメーカー名だけど、これから先の成長が楽しみです。

(レポート:響あきら)

どちらも、応募先は編集部「スーパー・プレゼント」係で、ほしいポスター名を明記してください。しめきりは3月末日です。

2月号当選者発表

★ユニバーサルのセル画……新潟県長岡市・河野邦彦/神奈川県秦野市・鈴木大輔/静岡県・石川洋明/広島県福山市・坂本延久/愛媛県松山市・三好 明他5名
★1942T シャツ……岩手県和賀郡・伊藤完二/東京都杉並区・谷 信之/三重県鈴鹿市・松野卓哉/大阪府枚方市・高橋佳樹/鹿児島市・茂谷佳宏 (敬称略)

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計

おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ドラゴンバスター	ナムコ	(1コイン) 1,243,640	BAMBOO …東京
スパルタンX	アイレム	1,196,400	Y.H……兵庫
バックランド	ナムコ	14,000,000	*VERTEX FANCY-ALI …東京
1942	カプコン	13,421,240	AKINA chan …広島
ロードランナーII	アイレム	3,242,710	RYU……福井
ロードファイター	コナミ	1,428,240	山本博孝 …京都
VSエキサイトバイク	任天堂	1,281,920	FANTAS …宮城
イーアルカンフー	コナミ	1,263,200	EXCHANGER …東京
B-ウイング	データイースト	9,999,999	全国34人の 皆さん
グロブダー	ナムコ	1〜62面 178,780	AYK……広島

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
リバレーション	データイースト	53,104,550	板坂……愛知
忍者くん	UPL	3,265,200	R.Z……岩手
スーパーパンチアウト	任天堂	999,990	全国15人の 皆さん
ドルアーガの塔	ナムコ	60面クリア	全国12人の 皆さん
ミステリアスストーンズ	テクノジャパン	10,000,000,000	北村光弘 …東京
スターフォース	デーカン	7,744,000	佐藤博 …大阪
忍者ハヤテ	タイトー	9,999,900	全国3人の 皆さん
スチャラカ空中戦	データイースト	876,400	あざらなおき …愛知
スーパードンキホーテ	ユニバーサル	778,500	RYO……京都
べったんビュー	サン電子	1,526,920	VERTEX-AKETA …東京

このコーナーは、全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は、基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは、主として二通りの補足を行うためのものです。1つはEXTENDや難易度の設定が標準のものとは異なる場合、そしてもう1つは、得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは、備考欄には何も書かれてはいませんが、おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは?と推測されるものです。

ほかにも、現在人気のある機種なら、ギャプラス1千700点達成の最短時間(BUG利用ではないもの)、ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを、備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら、編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス 北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4336				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	393,360	大 国 治		
バックランド	1,084,760	浜 豊 秋		
イーアルカンフー	261,800	う っ ち		
1942	1,653,230	大 国 治		
★B-ウイング	9,999,999	山 崎 耕 司		
VSエキサイトバイク	71,370	女学留置所2ニー		
スーパーバスケボール	4,054,090	グ ン ド		
ミステリアスストーンズ	1,489,775,300	三 浦 正 二	1コイン	

ゲームコーナーロン 北海道札幌市北区新琴似12条1丁目1-5 ☎011-761-6172				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
バックランド	1,136,620	中 村 渉		
★ドルアーガの塔	60面クリア	川田・平岡・中山・空堀		
忍者くん	405,610	羽 毛		
ドラゴンバスター	257,040	山 影 真 也		
スーパーゼビウス	681,800	中 野 晴 夫		
スターフォース	2,225,700	安 藤 敏 彦		
★B-ウイング	45面クリア	安 藤・芳 野		
ミステリアスストーンズ	3,403,590,640	中 山 直 樹		
ソニック	1,050,980	中 村 渉		
空手道	1,864,800	山 崎 義 二 名人		

川谷キャロットハウス 北海道札幌市南区川谷2条1丁目18番17 ☎011-572-2370				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	309,730	怪力江梨子		
スチャラカ空中戦	167,850	ふ り 聖 子		
ロードファイター	999,900	困ったね		
スパルタンX	377,450	かねこたつや		
ミステリアスストーンズ	473,789,570	小林あつや		
バックランド	1,316,400	月 藤 弘 通		
★B-ウイング	9,999,999	上 牧 久 雄		
バッドランズ	1,077,600	かねこたつや		
マリキブラザース	1,791,850	熊 谷 隆 司		
ボールポジションII	63,630	成 瀬 幸 之		

ブレインティキャロット小樽店 北海道小樽市花園町1丁目1-5東宝スカラ座1F ☎011-34-23-9596				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スパルタンX	413,460	GOD	ノーマル	
ドラゴンバスター	434,430	MAD (サガヤス)	1コイン	
イーアルカンフー	392,400	ペールビイ	ランク3	
★スーパーパンチアウト	999,990	GOD・ペールビイ 他多数	ランク2	
ロードファイター	1,382,970	RS (多賀)	ノーマル	
ボールポジションII	65,790	内 村 誠 助	テストコース	
スーパードンキホーテ	748,500	内 村 誠 助	5人ランク3	
ロードランナー	999,999	栗田タツ・道藤ケン	ノーマル	
ブリッキー	8,018,320	T.M	ノーマル	
★B-ウイング	9,999,999	MAD (サガヤス) 道藤ケン		

澄川キャロットハウス 北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	722,910	つ き だ て	1コイン 10面	
イーアルカンフー	659,900	かねこたつや	11人目	
スパルタンX	412,910	かねこたつや	3周目5人 残り多量	
★スーパーパンチアウト	999,990	かねこたつや・CAP	32人目・35人目	
リバレーション	999,990	かねこたつや	8面	
ロードファイター	999,990	かねこたつや	3周目4人 3周目5人	
べったんビュー	1,085,830	CAP	40面	
バックランド	1,127,460	CAP		
エキサイトバイク	143,580	MR.	6面予選	
エクイテス	9,999,990	かねこたつや	420km	

ブレインティキャロット札幌店 北海道札幌市西区琴似2条2丁目東武グリーンビル ☎011-431-1110				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	529,020	弥 左 繁 晴	1コイン	
エキサイトバイク	330,940	松 井 隆 之		
スパルタンX	617,930	千 田 佳 宏		
ミステリアスストーンズ	5,804,501,950	横 井 範 幸		
バックランド	1,367,050	中 川 剛		
スーパーパンチアウト	3,487,540	中 川 剛	12.5人	
ジュダの復讐	705,070	中 川 剛		
ロードファイター	693,710	佐 藤 幸 幸		
ロードランナー	492,880	横 井 範 幸		
ハイパーオリンピック84	519,300	中 川 剛		

●ブレイトン赤い風車

北海道札幌市中央区南3条西1丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラ	備考
ドラゴンバスター	416,010	鉄バスター	
スパルタンX	454,830	R I O T	
1942	11,741,940	高瀬 昌	
ロードファイター	594,680	よこい びろ	
ロードランナーII	262,670	デフレバー	
忍者くん	623,560	E N C H I	
スーパーパンチアウト	999,830	つ き だ て	
★B・ウイング	9,999,999	つ き だ て	
エキサイトバイク	195,465	よう す け	
クラウンズゴルフハイ	ホールインワン	N A M I	

●レーザランド

青森県八戸市大字河津本字高橋前30-4 ☎0178-28-7650

タイトル	スコア	スコアラ	備考
★忍者ハヤテ	9,999,900	田 名 部 久 人	
スパルタンX	448,640	赤 坂 守	
1942	1,284,880	田 名 部 久 人	
忍者くん	228,080	古 屋 敷 道 弘	
ロードファイター	459,520	田 名 部 久 人	
コスモスサーキット	77,290	田 口 正 弘	
イールカンフー	419,600	田 名 部 久 人	
ギャラガ	578,220	早 持 志 洋 子	女性のみ
雀豪ナイト	328,000	西 沢 多 計 男	
雀豪レディー	818,000	牧 野 善 博	

●筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜付天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラ	備考
ドラゴンバスター	232,710	少 年 A	
バックランド	824,340	高 森 政 広	
エキサイトバイク	186,775	Y A M	
スパルタンX	337,880	S Y	
ロードファイター	735,760	R G B 500	
グロブダー	55,330	J I	1面から
グロブダー	99面のみクリア	K. SASAKI	
★B・ウイング	9,999,999	モロボシゲン	
忍者くん	409,350	R G B 500	
べったんビュ	538,240	ジ ャ キ	

●ブレイシティキャロットハウススキノ

北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-512-0874

休 載

☆また来月がんばってくださいね！

●スペースキャンパスステーション

宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラ	備考
忍者ハヤテ	4,185,500	USA (秀人)	
忍者くん	642,440	あ つ し こ	
スパルタンX	570,090	MARK II	
リバーレション	1,374,851	WINGMAN (FISH SOFT)	
イールカンフー	364,100	河 重 三 平	
1942	1,064,370	DURAN I	
バックランド	1,329,040	WINGMAN (FISH SOFT)	
ロードファイター	126,500	K M T	
スターフォース	2,171,100	DURAN I	
エキサイトバイク	166,555	スーパージェッター	

●日立キャロットハウス

茨城県日立市船川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラ	備考
スパルタンX	359,960	Y S P	
ドラゴンバスター	190,240	片 山	
スーパーパンチアウト	999,760	A L C	
ロードファイター	247,490	片 山	
ロードランナーII	99,800	I I O	
バックランド	1,058,420	H I S A	
リバーレション	918,660	石 川 清 章	
忍者くん	443,160	J	
★B・ウイング	9,999,999	S A K I	
チャニースヒーロー	153,200	達 ちゃんマン	

●バサディナ

北海道札幌市中央区南4条西3丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラ	備考
スパルタンX	217,110	ジャッキー・チェン	ハード
ロードファイター	866,220	T.Combinechild	ハード
★B・ウイング	9,999,999	秀野色也・徳和和	
忍者ハヤテ	3,331,200	いしはら 龍雄	
バックランド	1,118,080	R Y O	
スターフォース	209,280	I. AOI	
べんべろべ	398,740	T.Combinechild	
忍者くん	353,880	金 田	
パンクバニック	4,543,800	マーチャン	
アウターゾーン	197,480	A T T I C	

●ブレイシティキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラ	備考
ドラゴンバスター	638,220	F A N T A S I	1コイン
グロブダー	119,300	ニ カ ウ	1〜40面
バックランド	1,631,910	T. Y	
★ドルアーガの塔	1,716,170	REI (FISHSOFT)	60面クリア
スーパーパンチアウト	756,500	FHS (FISHSOFT)	
★エキサイトバイク	1,281,920	F A N T A S	
1942	12,002,170	ま る じ	
スパルタンX	883,800	伊藤 昭 (FAC)	
ロードランナーII	801,720	万 作	
イールカンフー	441,200	伊藤 昭 (FAC)	15人

●サンレジャー荒川沖店

茨城県土浦市荒川沖長輪屋3F ☎0298-41-3810 (内)238

タイトル	スコア	スコアラ	備考
ボールポジションII	64,550	K N	
スパルタンX	240,010	小 川 慎 一	
バックランド	612,160	OTHUKI.MZ	
★スーパーパンチアウト	999,990	福 島 正 己	
忍者くん	257,090	広 瀬 晃	
ゼビウス	4,921,290	鶴田・原・梅沢	
マッピー	299,680	市 川	
新入社員とおるくん	212,400	三宅・鶴田・梅沢	
ミステリアスストー	627,642,790	鶴田・原・梅沢	
ロードファイター	158,000	鶴田・原・梅沢	

●ファンフル

群馬県前橋市千代田町4丁目2-4 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラ	備考
スパルタンX	346,650	長谷川 俊行	ゲームセンター 3
1942	10H 4,100	小 池	2.8〜3.2万
エキサイトバイク	112,500	小 池	10万、3万、2万
イールカンフー	261,500	小 池 等	ノーマル
エキサイティングサッカー	105,810	小池マチ子	ハード2分
忍者ハヤテ	722,900	B. B. B	やや難 4人
バックランド	673,990	長谷川 俊行	3人
ロードファイター	200,720	横 堀 克 弘	
リバーレション	58,000	ユ ミ 子	1〜2万、4万
忍者くん	371,300	小 林	3万、1.7万

●ブックセンタースクラム

宮城県仙台市松島字後田45-1 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラ	備考
ドラゴンバスター	428,410	Y W	
バックランド	1,401,360	R E I	
★B・ウイング	9,999,999	野 本 邦 孝	10万、5万、2万
1942	121,061,410	K W	32面クリア
★スーパーパンチアウト	999,990	菅 澤 勇 人	
スーパーバスケッボール	3,151,400	佐 々 木 伸	
ロードファイター	326,880	横 堀 吉 典	
空手道	1,456,200	相 原 隆	
グロブダー	2,516,960	Y W	10面のみクリア
ドラゴンズレア	340,000	三 木 隆 之	最後まで

●宇都宮キャロットハウス

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラ	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	鈴木 竜一 他7名	ギル2人
スパルタンX	342,350	塩 沢 昭 紀	
バックランド	1,384,010	塩 沢 昭 紀	1面から
1942	11,765,920	塩 沢 昭 紀	最終面クリア
★リバーレション	最終面クリア	原山 賢一・塩 沢 昭 紀	
ドラゴンバスター	289,140	塩 沢 昭 紀	
ロードファイター	757,340	井 上 和 宏	
忍者くん	584,200	藤 山 智 尚	
★B・ウイング	9,999,999	堀内 隆・川 茂 良	
新入社員とおるくん	158,660	堀 内 茂 雄	

●ネットワークインタイ

埼玉県品川区大田1-10-4 ☎0365-22-5188

タイトル	スコア	スコアラ	備考
忍者ハヤテ	12,607,700	LUM O ATARU	
スパルタンX	682,300	F Z	
バックランド	2,653,820	N A O	
スターフォース	850,090	C B	
1942	12,231,500	N A O	
パンチアウト	2,138,560	F Z	
★忍者くん	3,265,200	R. Z	
ミステリアスストー	1,195,436,810	高 橋 康 之	
パンクバニック	9,999,990	N A O	
ザ・バトルロード	165,360	堀 池 満 郎	

●宮城野原キャロットハウス

宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラ	備考
リバーレション	3,703,182	R Y U	
バックランド	3,584,900	T Y	
ロードファイター	987,000	K K	
アッポ	999,999	O N E	
ゼビウス	3,124,410	R Y U	
バックランズ	230,909	R Y U	
★B・ウイング	9,999,999	R Y U	
エクゼリオン	133,500	B O Z	
グロブダー	123,080	ニ カ ウ	1面〜39面
べったんビュ	691,380	Z ..	

●ゲームシティジ

群馬県高崎市中継屋町53 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラ	備考
スパルタンX	360,560	森 田	
イールカンフー	345,600	政 志 & S U E	
1942	1,130,390	若 林	
忍者くん	325,600	森 田	
エレベーターアクション	100,850	田 中	
ゼビウス	13,268,500	大 村	
チャニースヒーロー	1,600,200	政 志 & S U E	
ミステリアスストー	635,139,400	坂 本	
スターフォース	2,488,000	若 林	
ロードファイター	135,360	若 林	

●ブレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラ	備考
ドラゴンバスター	245,150	FOX TWO	
グロブダー	77,020	S I N	1面から
スパルタンX	324,820	S I N	
ロードランナーII	533,950	N A M C O T	継続なし
スパルタンX	461,480	赤 坂 守	
1942	11,874,150	赤 坂 守	
イールカンフー	148,500	RED-ZONE	
ドルアーガの塔	2,338,730	C A R R O T	結
バックランド	1,334,900	円 子	
新入社員とおるくん	544,500	S I N	

●山形キャロットハウス

山形市七日町3-2-30 ☎0236 33 3598

タイトル	スコア	スコアラ	備考
ドラゴンバスター	471,960	鎌 上 直 樹	
ロードランナーII	542,420	U T	1コイン 30面
スパルタンX	330,530	S Y N	
バックランド	1,254,110	阿部 謙 (FAC)	
1942	11,758,660	常 川 浩 道	
エキサイトバイク	112,500	A N	
スチャラカ空戦	—	—	
アッポ	53,150	藤 澤 介 (FAC)	1面〜23面
リバーレション	2,055,340	吉田 宏 (FAC)	
ミステリアスストー	1,274,419,770	阿部 謙 (FAC)	1コイン

●セントラルパーク

埼玉県川口市芝3732 ☎0482-8-3828

タイトル	スコア	スコアラ	備考
スパルタンX	398,780	あ じ 小	
エキサイトバイク	112,500	A. H	
1942	452,250	K. INAGAK	
エクイテス	287,000	大 竹 茂 也	
フォーティラブ	—	—	
★ドルアーガの塔	80面クリア	新 道 組	1,505,370
スーパーパンチアウト	910,390	G U L	
アッポ	999,999	岡 井	
ギャラス	461,300	S. K	
空手道	85,100	G U L	

・プレイステーション早稲田店

東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	283,520	丸山く	7面
★B-ウイング	9,999,999	坂田隆行 他4名	45面クリア
1942	10,000,000	斉藤 他2名	
クローダー	116,480	SHY	1コイン 1面から40面
ハイパーオリンピック84	701,760	浜岡 幸志	
ロードファイター	621,890	渡部 忠一	
ミステリアスストーンズ	1,991,791,639	中山 大輔	
リバーレション	10,000,000	丸山く	
バックランド	857,980	斎藤 崇	
エクイテス	242,700	青柳 幸夫	13km

・東久留米キャロットハウス

東京都東久留米市東本町5-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	785,920	VERTEX-APE	12面
★べったんビュー	1,526,920	VERTEX-AKETA	56面
スバルタンX	452,000	VERTEX-APE	3周目ブーダン
ハイパーオリンピック84	654,540	VERTEX-AKI & AXV	陸馬 9.80
バルーンファイ	957,750	ILS-T & ILS-S-M	2面33面シフト 2面34面シフト
バックランド	2,456,090	VERTEX-FANCY-ALI	93面
クローダー	121,390	VERTEX-FANCY-ALI	1〜43面
ロードファイター	999,999	VERTEX-FANCY-ALI	4周目の裏(チンパン イン)で通過
スチャラカ空中戦	701,700	VERTEX-HS	
サンダーストーム	251,900	VERTEX-FANCY-ALI	12面10面クリア

・ビデオインセザキ

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-252-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	415,000	田中 利勝	
イールカンフー	160,300	響名かずよし	
ビットワールドII	18,000	谷口 信一	
ドラゴンバスター	120,800	熊田 正	
ロードファイター	789,000	鈴木 かつむ	
GPワールド	120,000	E S	
ミステリアスストーンズ	205,983,800	よし みつ	
ロードランナーII	286,000	松浦えいじ	
エキサイトバイク	166,625	三國 ケンジ	
雀荘			

・プレイステーション早稲田店

東京都豊島区高輪1-15-1東横センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	1,243,640	BAMBOO	1クレジット
バックランド	2,224,380	植村 善北	79面
クローダー	132,800	SHY...	1〜40面
ロードランナーII	2,150,980	MAI I	72面
スバルタンX	568,320	平井 裕二	3周目の2階
べったんビュー	1,406,090	VERTEX-AKETA	52面
バルーンファイ	957,750	AAC-MARPHY VERTEX	シフト ダブル
忍者くん	1,115,650	NIN	シフト40
TX-1(モナコ)	270,320	佐々木 宝	259.91
三輪サンちゃん	6,308,390	HYH	100面クリア

・GAME SPOT21国分寺店

東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	3,094,000	間根 治之	
バックランド	1,353,860	沢田 正則	
スバルタンX	336,440	SEN & SENO	
ロードファイター	473,560	USA & TSUKAHARA	
1942	10,139,180	前田 雅之	
エクイテス	9,999,990	SEN & SENO	
フリッキー	6,255,210	間根 治之	
三輪サンちゃん	1,993,550	間根 治之	
空手道	125,600	橋本 たかや	
新入社員とおるくん	15,222,200	SEN & OMI	

・プレイステーション伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	519,330	MON	7面まで
イールカンフー	496,800	Tomohiro. F	
スバルタンX	487,880	金田 康二	
バックランド	1,205,100	秋吉と塩沢	
エキサイトバイク	183,825	K O	
忍者くん	1,169,920	ZENJI	シーン38
ジェダイの復讐	1,212,650	○田○ 義	レベル1〜最終まで
スーパーダンキホーテ	636,500	間瀬 浩一	
新入社員とおるくん	213,900	SUE	
クローダー	113,280	FANCY-KETOSE	1〜44面

・ファンファクトリー中野

東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイトバイク	127,770	中村 一也	
スバルタンX	284,540	井内 善次郎	
1942	1,315,420	井内 隆男	
忍者ハヤテ	353,200	坪井 庄八郎	
ボールポジション	59,680	三宅 泰明	
B-ウイング	466,459	木村 正人	
サンダーストーム	617,600	宇野 康雄	
忍者くん	234,240	種島 和彦	
ミステリアスストーンズ	125,328,150	永田 八造	
ギャラス	342,500	松田 進	

・ゲームセンターセントラル磯ノ台店

東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	522,090	Y Z R	1面クリア 3周目5階 EVERY EXTEND
★バックランド	14,000,000	VERTEX-FANCY-ALI	
ロードランナーII	809,220	AKI	30面クリア
バンクパニック	747,400	AKI	ノーマル
スーパーバスケッボール	1,464,350	CHL	ノーマル
エクイテス	9,999,990	F U J I	ノーマル
ミステリアスストーンズ	3,164,617,969	I T A	1コイン
ボールポジションII	77,100	おち あい	3層デスコース
フリッキー	4,568,630	かみじょうノ	ノーマル
ひげ丸	3,981,100	AKI	78面

・ジョイパラザ上大岡

神奈川県横浜市港南区上大岡5-10 緑ビル ☎045-943-7550

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	3,085,100	田辺 幸夫	
1942	1,682,640	山内 邦夫	
ミステリアスストーンズ	110,379,700	MDR	
フリッキー	9,898,850	竹中	
セアフリ	7,392,320	東方 浩二	
ボールポジションII	58,590	F I	
イールカンフー	330,400	ミヨ	
バックランド	762,140	鈴木 強	
雀豪	800,800	ヤス	
ナイトギャル	189,000	ススム	

・プレイステーション西荻店

東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	487,080	EXCHANGER	1コイン
イールカンフー	513,600	C C V. A	2人でクリア
スバルタンX	375,230	EXCHANGER	
ロードファイター	346,240	一本 本 蜜	
1942	12,150,450	塩澤	1コイン
エキサイトバイク	170,825	JH0VOVQ I	
クローダー	116,700	LUM	1〜41面
リバーレション	637,020	HOT	8面
★スーパーバッシュアウト	999,990	玉野 勝美	
★ミステリアスストーンズ	10,000,000	北村 光弘	1コイン

・花小金井キャロットハウス

東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	290,790	ORA TSUKAHARA	1コイン
イールカンフー	499,600	UCC	2人設定
スバルタンX	323,950	SEN 瀬野	
エキサイトバイク	180,535	野中 遼一	
クローダー	112,250	SHY...	1面から
ロードファイター	999,140	ORA TSUKAHARA	
1942	1,506,010	平野 おみ	1コイン 31面
★ドルアーガの塔	1,017,070	吉田 順洋	ギルバード 60面クリア
バックランド	2,043,790	VERTEX-FANCY-ALI	
リバーレション	3,806,063	佐野 康弘	IBROM?

・大船キャロットハウス

神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	443,810	ZENJI	1コイン 7面
ロードファイター	575,060	BANDIT	
スバルタンX	445,600	POPく	
ミステリアスストーンズ	2,013,384,380	きんや	1コイン
ジェダイの復讐	1,349,710	FISCHER	レベル1から
バルーンファイ	677,000	BANDIT	
1942	11,867,320	谷口 浩之	
忍者くん	1,085,760	ZENJI	37面
イールカンフー	453,000	POPく	
ロードランナーII	464,000	BANDIT	

・ゲームセンターUFO

東京都板橋区板橋1-54-3 ☎03-916-8844

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	397,397	本橋 政文	
イールカンフー	367,800	大賀 広史	
クローダー	481,380	斎藤 昌彦	
アッポ	999,990	今野 泰一	
バックランド	528,440	松川 幸一	
忍者ハットリ	218,200	高橋 コウジ	
ミステリアスストーンズ	42,567,200	斎島 弘城	
アバンチンピオン	112,990	洲 永 恒生	
スチャラカ空中戦	24,000	松川 幸一	
ドラゴンバスター	44,520	大賀 広史	

・ブレイルンド赤い風船

神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビットボール	28,200	川島	
1942	984,330	近田	
イールカンフー	180,660	広瀬	
雀王			
スバルタンX	641,920	川島	
ロードファイター	322,800	小沼	
エキサイトバイク	218,470	瀬 賢	
B-ウイング	629,840	時 田	
GPワールド	111,110	石 横	
スターフォース	4,781,190	田 田	

・長岡キャロットハウス

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	346,090	SAY SIX	
スバルタンX	348,380	K I N U O	
1942	11,716,120	梵	
ロードファイター	184,930	SAY みつ三	
ロードランナーII	326,450	SAY みつ	
忍者くん	601,110	鳥居 竜太	
スーパーダンキホーテ	636,500	すらいだあ	
バックランド	4,710,160	SAY みつ	
べったんビュー	999,990	SAY みつII or 梵	
クローダー	81,820	O T V	

・ゲームインフォルム

東京都武蔵野市南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	397,397	本橋 政文	
イールカンフー	367,800	大賀 広史	
クローダー	481,380	斎藤 昌彦	
アッポ	999,990	今野 泰一	
バックランド	528,440	松川 幸一	
忍者ハットリ	218,200	高橋 コウジ	
ミステリアスストーンズ	42,567,200	斎島 弘城	
アバンチンピオン	112,990	洲 永 恒生	
スチャラカ空中戦	24,000	松川 幸一	
ドラゴンバスター	44,520	大賀 広史	

・バンビック

神奈川県横浜市市中区常盤町4-47 ☎045-652-6720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	392,170	東方	
1942	929,390	濱澤 幸	
雀王			
スターフォース	2,394,800	瀬 野	
雀王			
ミステリアスストーンズ	286,900,000	渡 辺	
ビットワールドII	4,500	米沢	
ロードランナー	324,650	神 杉	
GPワールド	45,700	加藤	
ギャラガ	556,040	鈴木	

・ニュービバアメリカン

新潟県新潟市西堀町2-16番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イールカンフー	326,100	大 東 遊一	
スバルタンX	353,010	E T	
1942	1,054,880	WIZ mkII	
★スーパーバッシュアウト	999,990	WIZ mkII	
忍者くん	800,680	ENDLESS	
サイクルマー坊	144,100	井上 正隆	
ロードファイター	435,240	XPS at EX	
ザンクトルロード	333,160	WIZ mkII	
ジャンピングクロス	64,500	B. B. B	
忍者ハヤテ	9,945,600	竹田 裕一	

休 載

※また来月がんばってくださいネ!

*カミノノ古町プレイハウス 新潟県新潟市古町7-538 ☎0252-24-4453				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
1942	11,783,340	田中	ノーマル	
ロードファイター	526,410	X P S	ノーマル	
バックランド	1,047,800	長谷川	ノーマル	
グロブダー	125,320	WIZ mk II	1面から44面ノーマル	
ドルアーガの塔	5,609,890	X P S	12イン ノーマル	
忍者くん	928,660	ENDLESS	ノーマル	
エクイテス	4,560,250	U.G.C MASASHI	ノーマル	
新入社員とおるくん	241,700	OSS. ANMOTR	ノーマル	
チャイニーズヒーロー	755,600	みつ	ノーマル	
べったんビュー	187,990	みつ	ノーマル	

*朝日町キヤロットハウス 山梨県甲府市朝日町16-1 ☎0552-51-0348				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	1,455,450	ホチャ	23面	
バックランド	2,161,980	TFOT MYKM		
グロブダー	5,512,850	Z M. R		
ロードランナー II	430,230	J. J. N		
べったんビュー	892,710	J. J. N		
新入社員とおるくん	30,661,800	K. I. D		
★B-ウイング	9,999,999	MRS. GOMI		
バックパニック	858,750	P. K. A		
エキサイトバイク	136,755	T. A. K. O		
空手道	97,300	K. A. B. A		

*ビデオインパズル 静岡県浜松市佐俣台5-27-3 ☎0534-48-4999				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
イールカンフー	314,400	NISHIDA		
1942	777,570	K K K		
忍者くん	495,220	S I L V I A		
忍者ハヤテ	3,275,400	F・C		
スバルタンX	513,970	A. S		
バックパニック	9,999,999	NNN		
スピードアタック	447,350	NNN		
B-ウイング	962,958	B B C		
ミステリアスストーンズ	210,000	H. H		
ウォールクラッシュ	50,000	J. I		

*バンダナ元町店 横浜県横浜市中区1-4-12 ☎0776-23-6097				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	1,888,020	マク ロ ス		
イールカンフー	896,540	J. J		
スーパードンキホーテ	676,900	D O N		
★ロードランナー II	3,242,710	R Y U		
1942	1,248,590	西村 宣之		
スターフォース	2,370,700	S. F		
★ドルアーガの塔	60面クリア	A S D他7人		
チャイニーズヒーロー	1,495,090	マク ロ ス		
スーパーバンテアクト	999,980	K. O. Z		
エクイテス	1,088,160	K. V. Z		

*善光寺キヤロットハウス 山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	248,370	M D E		
スバルタンX	360,380	L O V		
エキサイトバイク	124,510	一哲(らちん)	1面から	
B-ウイング	1,394,152	J H S		
バックランド	1,859,400	K E N		
忍者くん	401,530	カ マ		
ロードファイター	928,800	J E T		
グロブダー	178,940	M D E	1面から	
べったんビュー	803,760	D D R		
新入社員とおるくん	15,000,000	M D E	永久パターン達成	

*ブレイシティキヤロット豊橋店 愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	466,720	S U G I N O		
バックランド	3,625,030	P S S		
★B-ウイング	9,999,999	関・目・野 SUPER EXTRA	全5面クリア 1面から10面まで	
リバレーション	5,068,525	SUPER EXTRA		
スバルタンX	434,670	甲村 正		
ミステリアスストーンズ	101,628,710	鈴木 和人		
忍者くん	720,000	な ぞ の 男		
スチャカ空中戦	828,750	I M A H Z I I		
ロードファイター	999,999		バリエーションの一番高 のスコア達成	
べったんビュー	1,046,060	S U G I N O		

*フェニックス武生 横浜県横浜市神奈川区4-9-1 ☎0778-23-5417				
休 載				
☆また来月がんばってくださいね!				

*ブレイシティキヤロット松本店 長野県松本市中央1丁目37番地ビルB1 ☎0263-35-6744				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	582,620	X E S & MIT BIT CORP	1コイン	
イールカンフー	334,000	G P Z		
スバルタンX	424,810	S B N		
バックランド	1,385,530	S B N		
1942	11,227,370	飯田 裕 実		
ロードランナー II	472,700	X E S & MIT BIT CORP	22面まで	
★スーパーバンテアクト	999,999	S B N	100%	
ロードファイター	405,500	X E S & MIT BIT CORP		
べったんビュー	544,090	Bee 電機 5 室 身		
★B-ウイング	9,999,999	BOX, 飯田, 辻	最高ランク	

*レジャーの広場U.F.O 愛知県豊橋市多木町2-10-5 ☎0532-62-0520				
休 載				
☆また来月がんばってくださいね!				

*ダイエーレジャーランド金沢店 石川県金沢市尾張町2-1ダイエー金沢 ☎0762-23-7111				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	382,010	T I N T I R O		
1942	11,657,460	J B		
イールカンフー	573,200	B A T T L E R		
エキサイトバイク	262,820	M S X		
ロードランナー II	216,290	大 介		
三輪サンちゃん	2,029,920	ち ゃ ん		
サンダーボトム	3,858,900	Surf Dreaming	5機	
忍者くん	696,500	T O M I T A N		
★ドルアーガの塔	60面クリア	ちん 昭利 初瀬 男	ギル 1人	
べんべろベス	3,192,050	Mr. Karakichi		

*ブレイシティキヤロット静岡店 静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	510,400	こんべーとー		
スバルタンX	824,830	M. 杉 山		
バックランド	975,800	石 田 重 子	1面から	
ジェダイの復讐	1,127,560	N O Z A K I		
ロードファイター	999,999	P. C		
忍者くん	913,800	長 沢		
エキサイトバイク	219,800	すっちゃん		
べったんビュー	596,210	林		
バックパニック	3,378,350	O N P		

*星ヶ丘キヤロットハウス 愛知県名古屋千種区井上町72 ☎052-782-2510				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	357,240	V A N I Z M I	1コイン	
グロブダー	3,514,450	小山 祥之 (AMP)	特殊のメ クリ	
バックランド	144,760	A Y K O	永久パターン 使用なし	
べんべろベス	1,943,370	S A T		
ミステリアスストーンズ	7,168,063,250	M O L F + T F	1コイン 10時間30分	
スバルタンX	502,800	寺 西		
べったんビュー	1,018,740	A B M		
ロードファイター	1,000,000以上	ANN, TF, IGO POTSU, CCV	ノーマル 難易度	
★リバレーション	53,104,550	板 坂		
スーパードンキホーテ	746,500	T I T T A /		

*ビッグキヤロット金沢店 石川県金沢市片町2丁目8-20 宝珠ビル ☎0762-21-9457				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
イールカンフー	486,400	W I L D C A T		
ドラゴンバスター	294,570	炎の流星月夜	1コイン	
リバレーション	2,072,032	W I L D C A T		
1942	11,821,940	M I G		
ジェダイの復讐	877,830	ファイナル月光		
バックランド	1,493,760	W I L D C A T		
べったんビュー	650,690	バウツィ L L		
ロードファイター	739,330	W I L D C A T		
忍者くん	641,480	伊 藤 院 大 介		
ミステリアスストーンズ	3,225,971,970	W I L D C A T	1コイン	

*ブレイシティキヤロット両替町店 静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	546,140	L P	1コイン	
イールカンフー	521,200	K. Shinba (FAC)		
エキサイトバイク	341,545	内 野 雅 文		
ロードファイター	999,999	S T 和田井		
1942	12,145,370	K. Shinba (FAC)	1コイン	
スーパードンキホーテ	756,500	K. Shinba (FAC)	ノーマル 3人	
スバルタンX	516,640	杉 山 満 史		
★B-ウイング	9,999,999	K. Shinba (FAC) GREENY WAMI		
バックランド	1,639,020	杉 山 満 史		
ギャラガ	345,230	真 弥	女性	

*ドンキーハウス 愛知県津市市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	415,360	小 島 邦 康	1コイン	
グロブダー	124,360	小 島 邦 康	1コイン 1-30面	
スバルタンX	343,870	中 田 裕 己		
1942	1,101,620	小 浜 博 明	1コイン 残り10面	
ロードファイター	888,220	中 田 裕 己		
イールカンフー	355,800	SENJI FUKUI		
バレーンファイ	378,500	AHO の 水 田 人		
バックランド	734,800	オ ヤ シ		
★ドルアーガの塔	60面クリア	藤 澤 正 人 竹内 清		
アッポー	999,999	櫻内 利久・津津 孝		

*ダイエーレジャーランド高岡店 富山県高岡市駅前1-2-1 ☎0766-25-1611				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
1942	12,235,800	COMIC-BOY /		
スバルタンX	336,320	COMIC-BOY /		
ジャンゴレディ	101,000	7和の456789		
エキサイトバイク	163,525	C O B		
ロードファイター	279,030	COMIC-BOY /		
チャイニーズヒーロー	1,340,200	T A T S U Y A	5人	
三輪サンちゃん	1,210,970	COMIC-BOY /		
ボールポジション	85,200		ハイラング テスト 6 周	
忍者くん	411,230	吉 岡 清 十 郎	5人	
エクイテス	9,999,990	COMIC-BOY /		

*ビッグキヤロット静岡東店 静岡県静岡市東中田町100-1 ☎0542-63-8604				
休 載				
☆また来月がんばってくださいね!				

*ゲームコーナーエース 愛知県江南市赤富士町大塚101 ☎05875-5-9048				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	391,400	LPのバカ (SP)		
ロードランナー II	657,310	S P & L P		
1942	1,422,810	T A C		
★スチャカ空中戦	876,400	あきくろおき		
エキサイトバイク	142,225	LPのバカ (SP)		
リバレーション	999,999+	M N		
三輪サンちゃん	1,447,050	バーマンなめ	89面	
スターフォース	7,486,000	EXCHANGER II		
B-ウイング	44面クリア	エースの音楽 ドロホ	ランクアップ	
クルクルランド	126,650	D. G. J		

*プレイプラザハスラー 愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5638			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	638,080	中 崎 富 夫	
1942	11,655,460	平 出 健 志	
スバルタンX	555,980	中 島 浩 二	
グロブダー	63,890 3,539,750	山 崎 哲 也 佐 藤 浩 一	1面から 対面のみクリア
スターフォース	3,074,300	山 崎 哲 也	
ミステリアスストーンズ	2,156,150	山 中 季 行	1コイン
バックランド	1,340,300	石 黒 雅 仁	
忍者くん	730,160	山 崎 哲 也	
★ドルアーガの塔	60面クリア	西田 浩 一 山崎 哲 也	
エクイテス	9,999,990	富 永 浩	

*スターロイヤル 大阪市北区梅田1駅前ビル1F ☎06-341-1128			
休 載			
☆また来月がんばってくださいね!			

*アポロゲームセンター 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	236,700	都 築 明 彦	
ロードランナーII	199,800	中 垣 勝 明	
スバルタンX	290,090	林 洋 平	
ビッドフォールII	164,290	松 本 勝 義	
ドラゴンバスター	549,220	駒 橋 太 郎	
三輪サンちゃん	150,360	林 洋 平	
1942	387,050	渡 辺 日 出 夫	
新入社員とおるくん	89,700	中 沢 哲 志	
ゲートイン	93,100	佐 田 和 仁	
ロードファイター	140,940	中 西 史 郎	

*フラッシュイントヨタ 愛知県豊田市中野3-30-6 松美ビル内 ☎0565-29-1489			
休 載			
☆また来月がんばってくださいね!			

*センターロイヤル 大阪府大阪市北区南船場1駅前ビルB1F ☎06-341-6069			
休 載			
☆また来月がんばってくださいね!			

*プレイシティキャロットガムガム 大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0864			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	451,410	ザンパンマンII	
1942	11,911,860	MOG E R U	ハード
ドラゴンバスター	3,184,370	陸 の 人	*
バックランド	937,160	C C C イ ン 平	
スーパーパンチアウト	999,980	V G, D R U I D	
忍者くん	297,930	NSBこと稲田君	
★B-ウイング	9,999,999	ザンパンマンII A K I, 虎 孝	トップランク
イーアルカンフー	209,400	A K I P O I	
グロブダー	5,518,620	N S B	セレクト有
グロブダー	118,420	N S B	1面から

*Y.P.エンゼル 岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	361,810	M O L F	
ドラゴンバスター	365,700	水 野 拓	
バックランド	4,073,160	水 野 正 明	
ボールポジションII	91,160	K. N	
ミステリアスストーンズ	953,298,410	B. K	
三輪サンちゃん	1,095,580	小 林 大 作	
ドルアーガの塔	1,847,790	C Z A R	
ボンジャック	1,098,730	高 木 浩 行	
空手道	93,400	M O L F	
ジャイロダイン	2,005,930	S. S	

*プレイシティキャロット道頓堀店 大阪府南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ボールポジションII	80,090	正 明 く ん	
スバルタンX	477,690	テンちゃん+α	
1942	10,607,450	CKYチカニカル表村	
バックランド	817,140	隆 堂 綾 野	
ロードファイター	1,130,010	松 川 博 彦	
スーパーパンチアウト	211,900	R S	
エキサイトバイク	118,000	Y E S	
★B-ウイング	9,999,999	CKYチカニカル	
ギャブラス	1,515,100	CKYチカニカル上巻	
グロブダー	3,519,470	CKYチカニカル下巻	

*プレイシティキャロット関大前店 大阪府吹田市千里山1-7の20 ☎06-380-8087			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	826,230	POS&BE FREE/	12面
スバルタンX	405,590	小 林 く ん	
1942	10,000,000+α	BE-CHO/	
ロードファイター	1,035,360	BE-FREE/	ランク22
三輪サンちゃん	1,189,040	浪 越 一 郎	
スターフォース	707,900	BE-CHO/	
バックランド	978,770	伊 賀 野 村 九	
スーパーパンチアウト	999,980	M Z V	
スチャラカ空中戦	481,800	K K K	
ミステリアスストーンズ	1,072,189,500	BE-FREE/	

*ビデオインスポーツタッチダウン 三重県津市西真町豊町字裏之内1614-4 ☎0592-31-0027			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	981,760	山 中 き と し	継続ナシ
忍者ハヤテ	4,504,910	スズキハヤテ	7面クリア
ペンゴ	562,920	山 中 き と し	
ペンペルベス	496,350	わ しや 江 川 一	
10ヤードファイト	44,900	山 中 き と し	
アウトゾーン	188,060	浜 口 貴 順	10面クリア
スバルタンX	199,500	浜 口 貴 順	
キックスタート	79,040	山 下 謙 一	
忍者くん	291,650	L U M	
スターフォース	465,200	A A A	イオタクリア

*なんばCITYビッグキャロット 大阪府東区難波5丁目1番1号なんばCITY内 ☎06-644-2810			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	451,370	GURU + ASOS	
イーアルカンフー	275,900	ぬんちゃく	
スバルタンX	289,150	井ノロ雅一	
1942	1,067,620	G U R I	
リバレーション	999,480	CKYチカニカル上巻	
★B-ウイング	9,999,999	C H A C H A	ハード
ロードファイター	280,140	D A A	
エキサイトバイク	115,535	A H O I	
バックランド	1,230,460	浜 口 雄 幸	
★スーパーパンチアウト	999,990	C P U	

*ゲームプラザUFO 大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	452,300	Y F	
忍者ハヤテ	726,300	福 島	
1942	10,180,370	大 石 一 秀	
忍者くん	221,160	M I	
★スターフォース	7,744,000	佐 藤 博	
ロードファイター	513,360	大 原 誠 司	
バックランド	636,110	後 藤	
ミステリアスストーンズ	175,284,940	富 永 修 一	
ゼビウス	850,130	佐 久 浩 明	
新入社員とおるくん	434,900	五 十 嵐 剛	

*ゲームセンターニュースター 三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	630,500	K K K	
ロードランナーII	185,300	い わ い	
バックランド	622,910	Y U Z I	
スバルタンX	277,130	Y U Z I	
リバレーション	214,890	く ん	
★B-ウイング	9,999,999	T. Y O	
1942	303,070	H S O	
スチャラカ空中戦	483,150	C B C	
べたんビュ	415,910	C H I	
忍者くん	185,370	A B G	

*ゲームセンターニュー光 大阪府南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビッドフォールII	97,600	太 田 恵 介	
スバルタンX	175,410	出 水 康 裕	
1942	844,260	坂 下 裕 一	
ロードランナー	186,640	長 谷 川 真 啓	
B-ウイング	212,232	中 野 幹 彦	
バックランド	622,340	中 津 康 之	
ロードファイター	94,860	近 藤 健 二	
忍者くん	153,630	岩 崎 薫	
新入社員とおるくん	114,500	柴 藤 浩 二	
ギャラガ	984,880	村 田 貴 志	

*ゲームスポットイーストサイド 大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-3366			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
スバルタンX	375,620	渡 辺 英 寿	
ビッドフォールII	289,550	宇 野 山 公 一	
三輪サンちゃん	1,968,220	宇 野 山 公 一	
ロードファイター	956,300	高 石 修	
スターフォース	3,220,450	藤 部 誠 治	
エキサイトバイク	285,925	田 省 三	
エクイテス	1,826,200	川 添 達 二	
バックランド	873,360	田 辺 孝 夫	
新入社員とおるくん	588,500	小 杉 孝 志	
ミステリアスストーンズ	1,192,554,610	坂 井 幸 雄	

*プレイシティキャロット第4ビル店 大阪市北区梅田1-5駅前ビル2F 25 ☎06-341-6263			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,084,350	Remember My Love	ノーマル
1942	281,280	Mr. Hungly	ノーマル
スバルタンX	339,320	新 富 孝 光	ノーマル
イーアルカンフー	257,700	岡 田 康 之	ノーマル
ミステリアスストーンズ	725,041,280	T A C - N. V	ノーマル
ロードファイター	169,930	芦 田 裕 康	ノーマル
スーパーパンチアウト	636,500	芳 地 秀 樹	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	CHICKA 志保子 TVとONの両方で	ノーマル
ジンドイの隠し	688,430	松 井 E N D	ノーマル
グロブダー	3,514,050	CKY 会 員 表村 浩 幸 秀	対面のみクリア

*プレイシティキャロットなんば店 大阪府南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	467,550	BE. FREE	
★ドルアーガの塔	60面クリア	毛 戸 健 司	621,370
ギャブラス	3,456,700	BE. FREE	
バックランド	972,540	浜 中	
ロードランナー	999,999	平 野 喜 高	
オセロ	158,000	植 本	
スバルタンX	266,340	BE. FREE	
スーパーパンチアウト	618,500	芳 地 秀 樹	
1942	10,128,750	G U R I	
イーアルカンフー	298,900	コカコーラ	

*ビッグキャロット京都店 京都市上京区河原町今出川下ル横町447-14 ☎075-211-4429			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	474,620	T. M	継続ナシ
1942	523,800	藤原のゼビウス 最強	
イーアルカンフー	420,000	M A D	ハード
ロードファイター	840,980	山 本	ノーマル
ロードランナーII	667,020	T. M	ノーマル
スバルタンX	426,490	山 本	ノーマル
リバレーション	1,000,000+α	T. M	ノーマル
グロブダー	139,200	藤原のゼビウス	1〜47面
三輪サンちゃん	5,449,140	T. M	100面クリア
べたんビュ	618,150	CN演習道場長	ノーマル

*ドリームイン河原町 京都府中京区河原町通錦橋上ル南東屋敷301の1 ☎075-255-0507				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
TX-1	181,610	新 沢 典 光	26インチ	
1942	638,170	佐 原 友 次		
コスモサーキットジャポ	62,940	森 田 章 守		
忍者ハヤテ	284,500	工 藤 壮 夫		
ボールポジションII	54,100	萩 野 一 彦		
スバルタンX	311,650	中 井 伸 二		
ロードファイター	61,140	尾 形 澄 男		
リバーレション	92,250	江 口 宏 介		
B-ウイング	414,560	石 野 清		
ボールポジション	51,600	津 山 久 実		

*ブレイディキヤロット福山店 広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
★1942	13,421,240	AKINA chan		
スバルタンX	444,810	K E N		
ドラゴンバスター	679,900	KOJ (ROUND11)		
バックランド	1,369,320	A K I N A		
忍者くん	751,350	さ と う		
★B-ウイング	9,999,999	AKINA 他5名	ランクアップ	
グロブダー	97,210	寺 地 聖 次	1面から	
グロブダー	497,500	K Y O N *	95面から	
べったんビュ	306,400	K Y O N *		
ロードファイター	785,400	K Y O N *		

*ジョイバック西新 福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	477,910	山 崎 政 博		
忍者ハヤテ	2,276,800	山 口 さ ん		
VSエキサイトバイク	120,695	不 明		
イーアルカンフー	408,800	大 久 保 孝 泰		
1942	11,968,060	仲 原 善 信		
ロードファイター	111,710	岡 村 義 人		
スターフォース	2,409,700	下 郡 幸 泰		
忍者くん	430,840	今 林 寛 和		
バックランド	1,670,110	A B A		
ジャイロダイ	869,520	山 崎 大		

*ビデオインマツヤ丸太町店 京都府京都市中京区角島丸太町西入8通 ☎075-211-8069				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	529,730	山 本 博 幸		
ロードランナーII	600,970	R. G. E.	1コイン 1プレイ 22面	
1942	11,951,750	山 本 博 幸		
★ロードファイター	1,428,240	山 本 博 幸		
忍者くん	793,600	A. I		
★スーパーパンチアウト	778,500	R Y O		
ドラゴンバスター	459,730	幕 の内 井 当	1コイン1プレイ	
エキサイトバイク	999,995	森 島 義 明		
バックランド	1,717,170	錦 城 大 太		
コスモサーキット	113,820	西 村		

*カントリーボーイ 広島市安佐南区長寿寺1-1-37 ☎082-872-1605				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	300,000	木 谷	ノーマル	
バックランド	420,000	木 谷	ノーマル	
スターフォース	3,200,500	熊 谷	ノーマル	
べったんビュ	106,630	新 堀	ノーマル	
グロブダー	117,400	新 堀	1面よりノーマル	
チャイニーズヒーロー	455,700	G O D	ノーマル	
ソソソ	617,050		ノーマル	
忍者くん	422,230		ノーマル	
新入社員とおるん	401,100	P A L	ノーマル	
ドラゴンバスター	91,890	原 田	ノーマル	

*ブレイディキヤロット久留米店 福岡県久留米市六ツ門町2-34三信ビル2F ☎0942-35-4212				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	248,950	東 城 英 秀		
スバルタンX	381,700	深 谷 研 士		
イーアルカンフー	328,300	U S A		
バックランド	1,397,760	東 城 英 秀		
ロードファイター	470,500	石 川 辰 雄		
エキサイトバイク	129,410	深 谷 研 士		
忍者くん	356,610	く っ ち		
★B-ウイング	9,999,999	東 城 英 秀		
★ドルアーガの塔	60面クリア	東 城 英 秀	ギル1人	
グロブダー	62,480	く っ ち	1面から	

*ビデオインJOY 兵庫県神戸市東灘区長尾町5-3-13 ☎078-631-6504				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
エキサイトバイク	139,485	松 原		
スバルタンX	420,010	O. T. O		
ドラゴンバスター	131,300	田 中		
イーアルカンフー	340,800	杉 本		
グロブダー	81,840	M. K. J	1面からスタート	
忍者くん	1,041,190	B B B		
スターフォース	2,869,300	本 田		
ホールランド	194,900	A L I C E		
マリオブラザース	1,442,990	伊 東		
エクセリオン	1,623,900	小 林		

*ビッグキヤロット高松店 香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	425,240	S. I		
ドラゴンバスター	203,760	B O O		
★B-ウイング	9,999,999	ハズミ真木りさ		
スーパーパンチアウト	999,990	山 本 達 一		
ミステリアスストーンズ	628,708,520	お に く		
べったんビュ	515,230	し ょ み		
ギャブラス	11,424,700	矢 代 真 己		
バックランド	1,329,450	GATU & まだ		
ロードファイター	369,520	K. Y		
グロブダー	93,300	お に く	1面から	

*ブレイディキヤロット佐世保店 長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ボールポジションII	66,010	山 口 謙 次 郎		
スーパーバスケットボール	3,323,200	吉 川 武		
バックランド	707,680	山 口 謙 次 郎		
空手道	3,500,000	山口 謙次郎 山口 謙次郎		
リバーレション	2,519,680	山 口 健		
スターフォース	4,137,540	山 口 健	28面	
ドルアーガの塔	1,704,760	山 口 謙 次 郎		
★B-ウイング	9,999,999	山 口 健	45面クリア	
スバルタンX	334,300	山 口 謙 次 郎		
スーパーパンチアウト	781,500	佐 藤 佳 代		

*マイコンゲームB 兵庫県三木市東岡田町5丁目46-10 ☎06-494-2373				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
イーアルカンフー	310,700	サンタスにちゃん		
ミステリアスストーンズ	241,205,850	イ ソ シ		
ロードランナーII	879,070	橋 本		
エキサイトバイク	146,265	A K I		
1942	11,881,300	岸 本		
チャイニーズヒーロー	483,900	ミ ン メ イ		
★B-ウイング	9,999,999	モ モ コ		
バックランド	1,262,580	岸 本		
スバルタンX	482,600	リ カ		
ドルアーガの塔	1,706,370	カ ズ		

*ブレイディキヤロット常盤店 香川県高松市常盤町1-5-9 ☎0878-34-3686				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	498,000	I. Y		
1942	10,422,480	L U M		
ドラゴンバスター	154,320	U. S. A		
リバーレション	2,184,671	ペビーの三好		
ジェダイの復讐	224,080	ペビーのみよし		
ミステリアスストーンズ	22,269,570	渡 多 野 裕 治		
ギャブラス	2,000,000	岡 本 ひ さ し		
バックランド	1,365,350	O K A. S Y U		
ロードファイター	373,000	山 本		
エキサイトバイク	170,670	岡 内 一 憲		

*ブレイディキヤロットバートボックス 熊本県熊本市東区本町4-1 大創会館内 ☎096-326-0725				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
グロブダー	2,510,430	A S C I I	99面のクリア	
★ドルアーガの塔	60面クリア	N O O	1,240,940 1,240,940	
1942	10,119,270	A S C I I		
ゼビウス	9,999,999	A S C I I	スーパー	
ドラゴンバスター	832,600	P. Z. N 松 尾		
★B-ウイング	9,999,999	八 井 圭 吾		
★スーパーパンチアウト	999,990	ASCH 他33人		
ソソソ	2,914,340	有 働, 南	2人合同計	
ロードランナー	762,320	大 学 生		
忍者くん	180,700	B A O H		

*ゲームセンター・シグマ 兵庫県三木市志保町広野253番地石田ビルF ☎07948-4-0476				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
★スバルタンX	1,196,400	Y. H		
チャイニーズヒーロー	2,128,300	CAT & DOG		
ロードランナー	569,550	岩 国 広		
フリッキー	562,170	T. I		
ソソソ	1,504,850	CAT & DOG		
バレーンファイト	254,650	O K A		
エキサイトバイク	361,900	I W A K I		
ゼビウス	4,691,420	健 樹		
パンクバニック	3,175,600	ATSUSHI. T		
ジャイロダイ	341,070	Fukuda		

*ジョイランド松山 愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	355,650	脇 村 尚	ノーマル	
バックランド	1,137,046	U N A	ノーマル	
ロードファイター	1,092,189	近 藤 浩 充	ノーマル	
スターフォース	3,079,200	近 藤 浩 充	ノーマル	
★忍者ハヤテ	9,999,900	近藤浩充 & G. & 健樹	ノーマル	
1942	10,168,760	近 藤 浩 充	ノーマル	
忍者くん	674,050	DRAGON. ELF	ノーマル	
ジャイロダイ	3,496,070	近 藤 浩 充	ノーマル	
パンクバニック	7,542,100	A C E. A. M	ノーマル	
ピンボ	1,283,200	近 藤 浩 充	ノーマル	

*分大キヤロットハウス 大分県大分市上ノ原ササコ ☎0975-69-9851				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ロードランナーII	565,810			
ドラゴンバスター	605,610	R C		
イーアルカンフー	176,500	/		
バックランド	1,508,080	K E N		
スチャラカ空中戦	573,750	R Z V		
リバーレション	8面クリア	YOV. RZV		
べったんビュ	645,380	R Z V		
★B-ウイング	9,999,999	K O H	最終面クリア	
1942	287,730	/		
忍者くん	587,500	CARROT T		

*ブレイディキヤロット流川店 広島県中区流川町7-17大平ビルF ☎082-246-8402				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	473,960	赤井三(侍やわい)	1コイン	
イーアルカンフー	594,600	P R O	15人	
ロードランナーII	405,970	F D L	1コイン	
スバルタンX	406,240	O U T		
バックランド	2,533,870	真 珠 郎	トリップ1から	
★スーパーパンチアウト	999,990	ARI & PRO		
★グロブダー	178,780	A Y K	1~62面	
忍者くん	776,680	H I P		
1942	12,191,490	F D L		
べったんビュ	548,460	P A L		

*ブレイディキヤロット黒崎店 福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1 富士ビル2F ☎093-541-2394				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
スバルタンX	355,650	脇 村 尚	ノーマル	
バックランド	1,137,046	U N A	ノーマル	
ロードファイター	1,092,189	近 藤 浩 充	ノーマル	
スターフォース	3,079,200	近 藤 浩 充	ノーマル	
★忍者ハヤテ	9,999,900	近藤浩充 & G. & 健樹	ノーマル	
1942	10,168,760	近 藤 浩 充	ノーマル	
忍者くん	674,050	DRAGON. ELF	ノーマル	
ジャイロダイ	3,496,070	近 藤 浩 充	ノーマル	
パンクバニック	7,542,100	A C E. A. M	ノーマル	
ピンボ	1,283,200	近 藤 浩 充	ノーマル	

*神宮前キヤロットハウス 宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前 Plazaビル ☎0985-29-3967				
タイトル	スコア	スコアラー	備考	
ドラゴンバスター	599,230	S. T	1コイン	
グロブダー	83,720	N Y A M C O	1~32面	
グロブダー	532,410	今 村	99面のクリア	
バックランド	1,950,560	今 村		
イーアルカンフー	372,400	中 野		
1942	11,898,920	N Y A M C O, M. H. TOS	最終面クリア ハードラング	
★ドルアーガの塔	60面クリア	NYAMCO, M. H. TOS	1コイン	
スチャラカ空中戦	568,600	中 野		
★B-ウイング	9,999,999	中野		
エキサイトバイク	274,240	Z I G 山 口		

休 載

☆また来月がんばってくださいね!

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：こんにちは、みなさん。いかがお過ごしでしょうか。今月も、「PROGRAMMER OF THE MONTH」のお時間がやってまいりました。

編：影さん、マイクを片手に、何やってるんですか。

影：見りやわかるだろ。今月は、テレビ・レポーター風にせまってみたんだ。どうかな。

編：ふざけてないで、さっそく、Dr.に今月のベスト・プログラマーを発表してもらいましょう。

Dr.D：よっこらしょ。お遊びは終わったかね、お二人さん。

最近、画面にばかり力を入れて、ゲー

ム性に欠けたものが多くなったとよく言っているが、ぜひ参考にしてもらいたいというゲームが登場したぞ。写真を見てくれ。

影：どれ、どれ。全然おもしろそうには見えないですね。

Dr.D：そうじゃろ。でも、実際にゲームをやってごらんさい。

影：こりゃ、おもしろいや。ウハウハノ

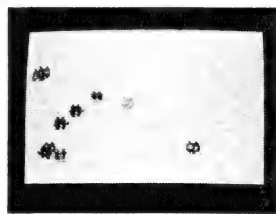
Dr.D：画面構成には、全然とっていいほど凝っていないんだが、キャラクタの動きといい、ゲームを盛り上げる効果音といい最高じゃろ。

というわけで、今月は、YAMI君のMSX用「反物質生命体 Kage」に決定

じゃ。

編：なるほど！みなさんも、そのへんを頭に入れて、がんばってください。

ところで、佳作ですが、X1用「BOMB ATTACK」(杉田哲也君)でした。



〈写真〉反物質生命体 Kage の実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER 紹介

——— 今月はまいちでした。次号ガンバッテネ!! ———

ジェット・アタック

DEN DEN PON PON

BOXING

Forrow

BOMBER

SPACE MOVE 3

THE CAVE

せんしゃ

SKY CRUSH

ゴースト・ハウス

福岡県大川市 古賀貴寿君

岩手県紫波郡 藤原康伸君

京都府福知山市 足立雅之君

千葉市 船津宏之君

群馬県伊勢崎市 五十嵐一夫君

三重県松阪市 大屋雅人君

兵庫県城崎郡 山本清貴君

大阪府泉佐野市 角谷直紀君

埼玉県熊谷市 原口 敦君

埼玉県上福岡市 宮崎智博君

PB-Fight

FLY BOY

スーパー・サブマリン

LINE LINE

ラリーSC

現代への脱出パートI

BASIC KONG 3

CLEVER BOY

BUG PANIC

BASIC ENGLISH LESSON

岐阜県海津郡 柴田雅文君

宮城県桃生郡 木村英俊君

青森県八戸市 早狩尚武君

福島県会津若松市 小澤 考君

東京都府中市 安達 隆君

大阪府大東市 西島史裕君

神奈川県横浜 上野寿彦君

岐阜市 川尻博光君

茨城県日立市 大友拓郎君

群馬県前橋市 小野沢健至君

投稿ありがとうコーナー

☆60年1月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

角田理彦／岩塚新一／ニコチン大王／三浦智也／日野義敬／東山卓也／宮島恒次／赤岩英明／若林富二男／中野秀裕／鎌田 厚／山口純二／宮脇 浩／BON／大竹 朗／長谷川雅明／佐々木英泰／薄衣幸幸／平野智規／板倉道門／矢口典央／小道隆弘／保田幹太／Y. I／らんだむくん／高原隆吉／流郷幸治／古賀正夫／桐岡昭広／篠田敏男／NOISEMAN／新村裕司／宮田智明／松永 実／小林隆之／酒井洋一／志村信幸／Mr. スランプ／徳留直樹／田中賢一郎／中川裕一／○田○／シーボーズ／岩村浩志／浅川 純／森本恵司／谷川正樹／木口直彦／志垣維康／橋 重隆／高橋秀太／藤野宏彦／河野 誠／檜森和孝／阿部祐史／鈴木利道／金本 修／潮井 徹／石塚敏明／玉山尚太郎／井上純二郎／新明謙二／岩崎利生／箕浦 真／早川民夫／海江田

文貴／野口貴也／千葉寿幸／久村賢幸／加藤 徹／中村主税／阿部秀樹／寺内洋平／兼岩 憲／土居 晃／鈴木大輔／平野伸和／大森二郎／又市秀治／瓜生哲也／林 建吾／奈良 誠／影山雄二／丸橋崇弘／高井雅邦／川端英一／伊藤公二／小笠原勝洋／平野清一／梅崎竜太／神田邦隆／まつくい／足立浩一／中部さくら／小坂隆征／佐藤哲生／加納俊也／Dr. Lapp／合屋茂義／青木伸次／M. Y／筒口影洋／江森 崇／星野勝己／門城寺健／小林 崇／佐々木智義／望月 匡／吉岡昌一／木村秀夫／銀政弘／綾田英樹／佐藤 巧／萩原宜文／長谷川博／浜村典彦／松本憲彦／土田恵一／西田健二／住田 裕／藤本英一／伊達の友人／柳下雅孝／保坂 均／杉村圭一／渡辺龍一／鈴木賢治／原口 敦／秋山智秀／角免俊明／田口健治／中野健二郎／一色史雄

／山崎紀徳／高木弘樹／吉田照治／一野瀬昌則／附中3A(2)／鬼塚順之／山家英史／小川建一／タモリくん／高井 円／若林哲也／木村友春／石山正太郎／白井建夫／PB-CLUB／宮川 聡／浜口伸一／大場和樹／巨泉／佐々木孝司／進藤慎一／榎山 寛／都築保信／野口善昭／青木さとし／桜井 智／渡辺恒雄／竹中陽道／尾川泰弘／望月大介／松森泰正／成道利徳／石井秀憲／秋山浩／小川真一／伊藤 渡／松本 茂／師匠／成田貴之／本望広樹／伊勢浩之／守永敬弘／菅沼俊宏／四戸徹也／上野秀一郎／今野勝也／中田光二／清水康男／佐々木幸宏／古賀鉄也／中川之宏／山川隆／中尾宏章／奥田建藏
※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう！

北海道

- ★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札幌ビル ☎011-241-2299
★YESそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド幕広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目10号 ☎0166-33-3300
★OA SHOP PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井全井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目 ☎0138-55-5511
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0178-44-4111

青森県

- ★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーンサンプラザ：青森市石江字三好143-1 ☎0177-82-7521
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5-5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

- ★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・イトピア：盛岡市館向町3-7 ☎0196-23-4470

秋田県

- ★錦屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2-4-23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2 ☎0188-64-3061
★電巧センター秋田：秋田市川尻町字川口境18-3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越郷39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩瀬46 ☎01842-4-5211

宮城県

- ★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎0222-27-7211
★電巧堂D&C仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2-2-21 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ：仙台市長町2-1-39

山形県

- ★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2-12-7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎0222-71-9700
★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★羽前パーツ：鶴岡市馬場町5-41(非内病院前) ☎0235-22-1980
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★新庄CQセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-11 コルニエッタ ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161

福島県

- ★うすい百貨店：郡山市中町13-1 ☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★カトーデンキ販売：水戸市柳町1-13-20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920
★マルス電気：取手市新町5-17-17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4-21-8 ☎0294-23-0555
★OAショップ満井：水戸市南町3-3-39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電機株式会社浦タミナルビル店：土浦市有明町1-30 ☎0298-22-7601

栃木県

- ★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 太平ビル3F ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2-2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652
★システムインナゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111
★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206

山梨県

- ★民生電気：高崎市間屋町2-4-5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市間屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模写：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1-18 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97-1 高義ビル1F ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8-1 ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市間屋町1-10-26 ☎0273-62-1500
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1-1-14

群馬県

- ★庄子デンキ・盛岡本店：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・イトピア：盛岡市館向町3-7 ☎0196-23-4470
★錦屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2-4-23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2 ☎0188-64-3061
★電巧センター秋田：秋田市川尻町字川口境18-3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越郷39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩瀬46 ☎01842-4-5211

埼玉県

- ★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トース電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1-2-4 ☎0492-66-5591
★マイコンランド浦和：浦和市高砂2-8-10 仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2-47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★繁立電工：大里郡江南村押切2632-1 ☎0485-36-1155
★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鶴川市横渚292 ☎04709-2-1323
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋らぼーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカワ電機販売：流山市江戸川台東2-7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★J&P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★J&P町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★J&P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そうご7F ☎0426-26-4141
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1-21-5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★A&Vしらくら：北区上十条2-27-12(十条駅前) ☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Fマイコンコーナー：新宿区西新宿1-1-3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックスサウンドショップ：千代田区外神田1-15-3 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックスソフトショップ：千代田区外神田1-15-18 ☎03-253-7111
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241

千葉県

- ★庄子デンキ・盛岡本店：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・イトピア：盛岡市館向町3-7 ☎0196-23-4470
★錦屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2-4-23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2 ☎0188-64-3061
★電巧センター秋田：秋田市川尻町字川口境18-3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越郷39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩瀬46 ☎01842-4-5211

東京都

- ★庄子デンキ・盛岡本店：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・イトピア：盛岡市館向町3-7 ☎0196-23-4470
★錦屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2-4-23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2 ☎0188-64-3061
★電巧センター秋田：秋田市川尻町字川口境18-3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越郷39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩瀬46 ☎01842-4-5211

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお、ニデコム、ハドソン、キャリーラボ、データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金+送料(1本240円、セビウス・ジョイスティック付は350円)を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国マイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス調布店：調布市小島町 1-35-15 ☎0424 84 0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422 32 3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町 1-20-3 ☎0422 21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪 1-19-11 ☎03 398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋 3-14-5 ☎03 634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田 7-66-3 ☎03 734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩 7-26-17 ☎03 672 1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬 1-3 相高ショッピングセンター ☎0427-28-70909
★ムラウチ電気：八王子市大和田町 5-1-21 ☎0426 42-6211
★ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋 2-16-1 ニュー新橋ビル ☎03 503-2611
★九十九電機 7 号店：千代田区外神田 1-9-9 ☎03 253-4199
★東陽電機 前仲町店：江東区富岡 1-8-5 ☎03 630-5151
★丸善無線電機 本店：千代田区神田佐久間町 1-8 ☎03 255-4911
★丸善無線電機 立川ターミナルビル店：立川市曙町 2-1-1 ☎0425-27-6211
★丸善無線電機 立川第 1 デパート店：立川市曙町 2-2-25 ☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田 4-3-1 ☎03 253 0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田 4-1-1 ☎03 253-2111
★ヤマギワ五川店：世田谷区玉川 3-17-1 玉川高島屋 S・C 南館 5F ☎03 708 1638
★丸光無線 本店：千代田区外神田 1-15-16 秋葉原ラジオ会館 6F ☎03 255-0450
★富士音響マイコンセンター RAM：千代田区外神田 1-15-16 秋葉原ラジオ会館 7F ☎03 255 7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町 1-14-1 ☎03 257-0606
★ロケット 2 号店：千代田区外神田 1-15-9 ☎03 257-0233
★ロケット 3 号店：千代田区外神田 1-4-6 ☎03 257 0345
★ロケット 5 号店：千代田区外神田 1-13-1 ☎03 255 1531
★ロケット 6 号店：千代田区外神田 4-3-2 ☎03 251 2051
★ミナミ電気：千代田区外神田 1-15-2 ☎03 257-0373
★西川無線：千代田区外神田 1-16-10 ☎03 253 2713
★シントク電気 本店：千代田区外神田 1-10-9 ☎03 255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田 1-16-9 ☎03 255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座 1-8-21 ☎03 535-3381
★CVA ジャスコ葛西店：江戸川区西葛西 3-9-19 ☎03 675 5111
★CVA ジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田 4-4-2 ☎03 258 3711
★鶴サンピック：国立市北 1-6-6 ☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店 6A：渋谷区宇田川町 12-18 ☎03 476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町 4-1-17 ☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方 6-30-24 ☎03 330 0406
★池袋東武：豊島区西池袋 1 ☎03 981 2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋 1-28-2 バルコ 5F ☎03 987-3081
★上新電機 みたか店：三鷹市野崎 100 ☎0422 31-6251
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免 100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部 2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラ Tmd 横浜：横浜市中区松影町 1-3-7 ☎045 641-7743
★杉村電機 商店：足柄上郡松田町鹿子 1490 ☎0465 82 4518
★日通 本店：横浜市西区南幸 2-15-5 ☎045 314-5111

★ 2 チイ横浜店：横浜市西区南幸 2-15-13 ☎045 314-2121
★ FLEX 小田原：小田原市城山 1-4-1 新幹線ビル 2F ☎0465-35-5591
★ アポロ 模型：小田原市曾比 1959 ☎0465-36-8192
★ シムドールコンピュータスクール：藤沢市藤沢 541-24 ☎0466-23-8221
★ 藤沢西武：藤沢市南藤沢 3-1 ☎0466-27-0111
★ セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町 5-3 ☎044-244-5421
★ ニューライフタカハシ：川崎市中区本木 410 ☎044-411-8221
★ 鎌倉書店：鎌倉市大船 1-24-1 ☎0467-46-2619
★ マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町 1 ☎045 641-4337
★ ウエムラオーディオ：小田原市城内 2-21 ☎0465-23-3591
★ ダイオア あざみ野店：横浜市緑区あざみ野 1-7-1 ☎045 901-5462
★ ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里 2-2-15 ☎0463-71-3367
★ ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町 3-3970 ☎045 881-3161
★ ラオックス厚木 2 号店：厚木市中町 4-16-6 ☎0462 22 2722
★ ラオックス大和店：大和市深見西 1-2-20 ☎0462 61 2011
★ ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町 1-7 ☎045 261 1251
★ 電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町 1-2 ☎0542 54 6405
★ すみやパソコンアイランド：静岡市七間町 7 ☎0542 55 8819
★ マルツ電波静岡店：静岡市八幡 2-11-9 ☎0542 85-1181
★ マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町 102 12 ☎0534 54 2366
★ 日経社三島店：三島市一番町 20-3 ☎0559 72 1546
★ オークラ電化センター：伊東市湯川 1-12-12 ☎0557-36-1307
★ 浅井：富士宮市中央町 11-18 ☎0544 26 5201
★ ベスト電器エル&エル：静岡市馬場 2-8-1 ☎0542 82 7070
★ フューチャーイン浜松：浜松市旭町 68-2 ☎0534-54 6633
★ システムイン吉野：藤枝市田沼 2-12-44 ☎0546-36-0630
★ マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東 1-10-21 ☎0534 37 1738
★ メルパロ：浜松市大瀬町 85-11 ☎0534 64 8412
★ 朋電舎販売センター：焼津市焼津 6-12 ☎0558-24 3755
★ コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町 11-6 栄ビル 1F ☎0559 71 9217
★ 伊東マイコンソフトセンター：伊東市相田 1-7-11 ☎0557 36-8490
★ スガヤ無線 商店：富士市長通り 104-3 ☎0545 61-1417
★ マイコンショップクリエイト：袋井市高尾 1160-1 ☎05834 2-3755
★ 浜松西武：浜松市鍛冶町 15 ☎0532 53 2111
★ 静岡西武：静岡市紺屋町 6 ☎0542 54 5151
★ 沼津西武：沼津市大手町 3 ☎0559 51 0111
★ ライブシティともえ：富士市吉原 2-8-1 ☎0545 52 4006
★ 岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町 8-43 ☎0582 51 6338
★ カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町 2-10 ☎0583 89 2288
★ ニシオ電器：中津川市新町 5-20 ☎05736 6 4048
★ 小川無線 商店：大垣市宮町 2-29 ☎0584 78 7687
★ 電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島 203 ☎0525 45 2526
★ 東京石丸電気新潟店：新潟市東大通 1-8-32 ☎0525 43 1400
★ でんきのアイコー：上越市本町 5-4-8 ☎0255 23 4040
★ マイコンショップアルファ：上越市本町 2-1-25 ☎0255 43 4850
★ 星光ベジック：南魚沼郡六日町中央通り 124-11 ☎02557 2 2733
★ 長岡ハムセンター：長岡市柏町 1-5-17 松電ボウル 1F ☎0258 32 8661

★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田 63-17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市虎町 1-12-30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町 2-3 ☎02565 2 1580
★J & P 三共新潟店：新潟市東大通 1-3-9 ☎0252-43-6671
★電波新聞社・松本支局：松本市白坂 2-4-21 ☎0263 36 2266
★マイコンショップ西訪：茅野市塚原 112-6 ☎0266 73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代 2451 ☎02627 2 1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所 19 ☎02664 2-2022
★シマコーシステム：松本市大手 3-2-21 ☎0263 35-1616
★小野電気 商店：松本市深志 1-2 ☎0263 35-3922
★システム開発：松本市高宮西 2-14 ☎0263 27 1903
★マイコンランド上田：上田市中央西 1-15-28 ☎0268 24 3515
★イヨ電子：須坂市横町 301 ☎02624 8 2399
★上田西武：上田市天神 1-5-6 ☎0268 24 7111
★藤野屋：諏訪市諏訪町御田町 3156-1 ☎0266 28 7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水 1-2 20 ☎0266 52 3287
★丸の内カラー：富山県星井町 3-6-18 ☎0764 22 3100
★無線パーツ 本店：富山市掛尾町 297-1 マイコンビル ☎0764 21 6822
★三共新庄店：富山市双代町 1-12 ☎0764 42-2131
★三共 野店：高岡市新城町 76-1 ☎0766 25 6003
★電波新聞社・金沢支局：金沢市城町 81-1 ☎0762 63 8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町 10-20 ☎0762 43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町 1-30 ☎07617 3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉 537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市 4-118-2 ☎0762 49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地 2-3 ☎0762 47-2524
★小松西武：小松市土居原町 9 ☎0761 24 1611
★マルツ電波：福井市豊島 2-7-4 ☎0776 21 2360
★片山電気：福井市中央 1-5-3 ☎0776 23 3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮 1-112 ☎0776 27-1563
★コモパソコンセンター：小松市土居原町 186 ☎0761 22 4672
★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄 3-17-15 ☎052 261 4541
★クリエイティブロジック：半田市乙川栄師町 2-8 ☎0569 21-7675
★カトー無線 商店：名古屋市中区井深町 17-15 ☎052 452 2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄 3-32-28 ☎052 262 6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須 3-30-86 ☎052 263-1660
★名古屋 Byte ショップ：名古屋市中区大須 3-30-86 ☎052 263 1629
★J & P：名古屋市中区栄 3-4-5 ☎052 261 9201
★CVA ジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西 2-20-2 ☎0564 21 0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町 2-263 ☎0568 84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央 2F ☎0566 48-2323
★カトー無線 半田店：半田市昭和町 2-40 ☎0569 22-7186
★カトー無線 江南店：江南市赤童子町桜道 23-1 ☎05875 5 6260
★カトー無線 東海店：東海市富木島町田面 80-1 ☎0560 61-8321
★パソコンショップ E：名古屋市中区大須 3-30-37 ☎052 251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町宇東丘 22

三重県

- ★マツヤデンキ今池店：名古屋市中区大久保1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市中区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通1-43 ☎0532-53-2111
★マイクロキャビン：四日市市鶴の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31-20 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鶴の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★システムハウスム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857

滋賀県

- ★ソフテック：大津市馬場1-4-20 ☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1-3-1 ☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大倉1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太東栗東町豊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

- ★電波新聞社・京都支店：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直達橋3丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8231
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2102
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂書店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁目1 ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通2-24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784

大阪府

- ★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通上条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西表90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじょう店：宇治市六地藏奈良町211-6 ☎0774-32-4011
★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361(局)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2031
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ニノミヤムセンエレホビー店：大阪市浪速区日本橋5-4-15 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン番里店：寝屋川市番里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1-

- 1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-5 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機小阪店：東大阪市御船33-1 ☎06-789-9451
★中川無線電機東本店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4131
★CSK：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
★OMC：大阪市東淀川区菅原6-28-12 ☎0727-22-5127
★システム・ボートと泉：和泉市松尾寺町79-9-11 ☎0725-55-2446
★滋川問屋西支店：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★株日創：大阪市北区曽根崎1-4-6 新御堂筋ビル ☎06-311-0030
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町1-5-1 ☎06-353-3186
★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林2-11-24 ☎06-952-3166
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸6-14-32 ☎06-790-8401
★上新電機堺東店：堺市北瓦町1-26 ☎0722-22-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機東本陣店：堺市基山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機さしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機尾崎店：泉南部阪南町下出42-1 ☎0724-71-6061
★上新電機松原店：松原市高見里4-5-36 ☎0723-36-7001
★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡1-15-12 ☎0729-54-5971
★上新電機金剛店：富田林市寺池台1-9 ☎07212-9-2406
★上新電機八尾店：八尾市北本町1-4-22 ☎0729-98-8660
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-

- 2 ☎06-781-0174
★上新電機浪速山店：東大阪市嵐山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市津井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1160
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1-16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎0743-33-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：橿原市田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646
★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町4-3 ☎0734-32-5121
★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414
★電波新聞社・神戸支店：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPACE：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市光澤寺町11 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラル ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野田野町口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三本木店C・SPACE：三本木大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石1-7-4 百菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★せいでん加古川店：加古川市加古川町藤原町2-4 ☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林4-7-22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通6-152 ☎06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常盤町1-27-

王正公

上

通典

卷八

雙溪日記

應知早

'82 25 泉

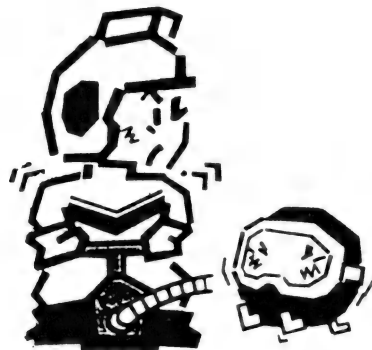
長江

平本

大

卷之五

中華書局



©(株)ナムコ

通産省国家資格。第2種情報処理技術者。

国家試験 合格対策通信講座

あなたも、今からスタート。早い準備で合格！

★受験予定の方は必読！合格資料を無料呈！



●今、情報処理技術者が不足！
コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により技術者が不足。企業や官庁で情報処理の有資格者を求めています。昇進昇給に有利な資格。
●国家試験合格対策講座を開講中！
実践即応の教材と実戦模試・ポイント指導で本試験の合格力を養成！過去5年間の出題傾向と本年度の対策指導。試験範囲の4科目重点指導。

●通産省国家試験は年1回実施！
第2種情報処理の受験資格は学歴・年齢・性別・経験など問いません。試験地は全国九都府県市。4科目の筆記試験で年1回実施されます。
●超人気。コンピュータ国家資格！
この難関を1回でパスするには、試験範囲を効率よくマスターすることが必要。あなたも、早目に準備して合格へ！本講座がお手伝いします。

*資料を希望の方はハガキ電話で下記へ！

財団法人 実務教育研究所 情報処理受験部
〒160 東京都新宿区大京町4の345

☎03(357)8153

★21世紀のショーがやってきた!!みんな、なかよく勢揃い!!
ワープロ、パソコンとビデオ、^{CD}メディア総合フェア

3月23(土)24(日)

ところ 東京サンシャインシティ
池袋文化会館2F

チャンス!!

◆2日間限り絶対チャンス!
(当日下取り交換コーナー開設)

- 下取り交換大歓迎!!
- 夏のボーナス一括利息なし!!
- クレジット月々3,000円より、
48回まで・頭金不要!!

中古リスト

PC-6001	正価 ¥ 89,800	¥15,000	MZ-2000	正価 ¥218,000	⇒ ¥55,000
PC-8001	¥168,000	¥30,000	MP-8011F/T		⇒ ¥39,800
PC-8801	¥228,000	¥75,000	MP-80K		⇒ ¥68,000
PC-9801	¥298,800	¥115,000	FP-80K	¥193,800	⇒ ¥93,000
PC-8001 mkII	¥123,000	⇒ ¥45,000	MP-130K	¥290,000	⇒ ¥160,000
CZ-800C(GRAM付)	¥187,000	⇒ ¥69,000	TF-20	¥142,000	⇒ ¥58,000
CZ-800D	¥133,000	⇒ ¥49,000	K-305		⇒ ¥55,000
MZ-721	¥ 89,800	⇒ ¥23,000			

情報機器のことはなんでもOK. 楽しく親切
本格メディアプラザ

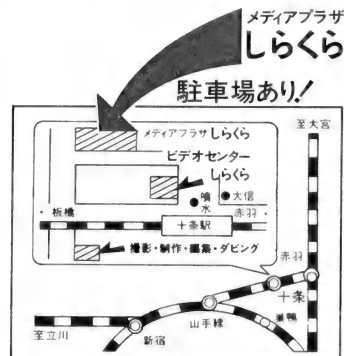
M.P しらくら

〒114 東京都北区上十条2-26 1国電十条駅前 ■営業時間/10:00AM~8:00PM火曜定休

SHIRAKURA お振込先 太陽神戸銀行 十条支店 ②3574

まずお電話を《新製品続々入荷全国発送》

お問合せ ☎03-908-0220 (係)稲垣・丸山



当社ソフトを通信販売でお求め下さい!!

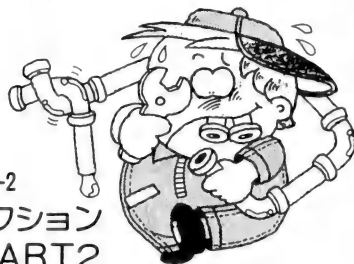
1 パイプコネクションシリーズ (パズル形式ゲーム)

与えられた時間内にパイプをどんどんつないで
いかないと、水があふれて大洪水!

商品コード P-1
パイプコネクション
PART1



商品コード P-2
パイプコネクション
PART2



砂漠のあちこちにある水タンクに水を補給
するために、障害物を避けてパイプをつないで!

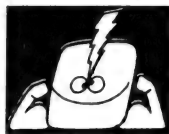
FM-7, FM-new7, FM-77用カセットテープ.....各1500円(送料込み)

2 なんでもクイズシリーズ

さあ! 君は何問答えられるかな?

1 分間早打ちクイズ、連続20問回答クイズの2
種類のクイズ出題ができ、各クイズそれぞれに
ついての正答率、各クイズ出題毎の正答率を記
録できます。また、正答率の低い問題を集めた
難問クイズも出題できます。

このクイズは、中学3年間に習うものから、
各200題~300題集めて出題していますから、勉
強のまとめにも最適です。



商品コード NQH-1 歴史なんでもクイズ

商品コード NQE-1 英語なんでもクイズPART1

商品コード NQK-1 漢字なんでもクイズPART1

商品コード NQM-1 数学なんでもクイズPART1

商品コード NQG-1 地理なんでもクイズ

商品コード NQS-1 理科なんでもクイズPART1

FM-8, FM-7, FM-new7 (5 インチディスク)各3500円

FM-77用 (3.5インチディスク)..... 3800円(送料込み)

3 簡易漢字ワープロ (商品コード JP-1)

FM-8, FM-7, FM-new7 (5 インチディスク)各4500円

FM-77用 (3.5インチディスク)..... 4800円(送料込み)

お求めは下記住所宛、取金書留をお願いいたします。(電話では受付ません。)

※お申込みされるとき、商品コード、使用しているパソコンも忘れずに御記入下さい。

I-cell

アイセル株式会社

TEL (03) 956-9731 (代表)

〒173 東京都板橋区小茂根1-25-22 ニューハイム江古田403

-----切り取り線-----

通信販売申込書

機種: FM-8/7/77のどれか 媒体: テープ、フロッピー (3.5/5インチ)

ふりがな 住 所		注文商品コード	機種	媒体
ふりがな 氏 名				
		合計金額		

秋葉原価格でローンがてきます
電気の街秋葉原で
21年
の信用!!

AVCフタバ

03(253)7661



AVCフタバ電機株

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号

スプリングセール
〈期間〉2月20日 - 4月末日まで
10万円以上お買い上げのお客様に、
セイコーアルパケムウォッチをプレゼント進呈。

今すぐ もよりの電話から		名古屋 052-452-3271
札幌	011-611-5104	大阪 06-311-3931
仙台	0222-64-3704	広島 082-295-6873
新潟	0252-75-4175	福岡 092-481-2494

NEC PC-6000シリーズ 注文No.CP-017
PC-6001mkII SR

1クラス上の実力で、
パワフルに新登場!

PC-6001mkII SR(本体) ¥99,800
PC-KD252(ディスプレイ) ¥67,800
PC-DR321(データレコーダ) ¥19,800
PC-6022(プリンタ) ¥39,800
PC-6094(ケーブル) ¥7,500
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

定価合計 ¥278,700
→ 特価 ¥235,000
→ 均等払割 ¥11,554 × 24回
¥8,094 × 36回

NEC PC-6601SR 注文No.CP-018

はじめての、
ワイヤレスキーボード
& テレビパソコン。

PC-6601SR(本体) ¥155,000
PC-TV151(ディスプレイ) ¥94,800
PC-DR321(データレコーダ) ¥19,800
PC-PR401(プリンタ) ¥39,800
PC-6094(ケーブル) ¥7,500
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

定価合計 ¥370,900
→ 特価 ¥315,000
→ 均等払割 ¥15,488 × 24回
¥10,850 × 36回

パソコン本体

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-8001mkII SR	¥108,000	¥4,376	¥3,066
	PC-8801mkII SR			
	・モデル10	¥168,000	¥6,834	¥4,788
	・モデル20	¥213,000	¥8,653	¥6,062
	・モデル30	¥258,000	¥10,522	¥7,371
富士通	FM-77D1	¥198,000	¥8,260	¥5,787
	FM-77D2	¥228,000	¥9,538	¥6,682
シャープ	MZ-1500	¥89,800	¥3,737	¥2,618
日立	MB-S11/30	¥198,000	¥7,768	¥5,442
	MB-S11/40	¥298,000	¥11,702	¥8,198

CRTディスプレイ

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-TV151	¥94,800	¥3,933	¥2,756
	PC-TV351	¥129,800	¥5,217	¥3,651
	PC-KD851	¥158,000	¥6,392	¥4,478
シャープ	I4M-512C	¥89,800	¥3,540	¥2,480
	15M-422C	¥118,000	¥4,671	¥3,272
ロジック	K-124S	¥105,000	¥4,130	¥2,893
	K-134	¥128,000	¥5,015	¥3,513

NEC PC-8800シリーズ 注文No.CP-019
PC-8801mkII SR

定価合計 ¥679,800
→ 特価 ¥585,000
→ 均等払割 ¥13,483 × 36回
¥40,000 × 6回
¥10,844 × 48回
¥30,000 × 8回

NEC PC-9800シリーズ 注文No.CP-020
PC-9801M2

●大容量1Mバイトフロッピーディスク内蔵●
●高機能、広範囲の充実したソフトウェア群●
●ユーザーズメモリ256Kバイトを標準実装●
●可能性を広げる高度な周辺機器●

PC-9801/M2(本体) ¥415,000
PC-KD551K(14"モニター) ¥99,800
PC-PR101(プリンタ) ¥238,000
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

定価合計 ¥806,800
→ 特価 ¥682,000
→ 均等払割 ¥15,158 × 36回
¥50,000 × 6回
¥11,804 × 48回
¥40,000 × 8回

プリンター

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-PR101	¥238,000	¥9,932	¥6,958
	PC-PR201	¥298,000	¥12,538	¥8,783
	PC-PR201CL	¥328,000	¥13,668	¥9,576
エプソン	UP-130KPC	¥298,000	¥11,063	¥7,750
	RP-80FT/IIK	¥129,000	¥5,703	¥3,996
セイコー	GP500M/F(ケーブル付)	¥55,800	¥1,918	¥1,343
	GP550M/F(ケーブル付)	¥95,800	¥3,294	¥2,308

フロッピーディスクドライブ

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-9881K	¥320,000	¥13,373	¥9,369
エプソン	TF10(PC)	¥129,800	¥4,917	¥3,444
	TF10(FM)	¥125,800	¥4,917	¥3,444

ワードプロセッサ

●キャノン

PW-10

定価 ¥148,000 → 特価 ¥133,000
→ 均等払割 ¥6,539 × 24回、¥4,581 × 36回

●富士通

ワープロ第2世代
OASYS Lite

定価 ¥220,000 → 特価 ¥189,000
→ 均等払割 ¥9,293 × 24回、¥6,510 × 36回

●NEC

文豪 NWP-5N

デスクトップ、JIS配列キーボード

定価 ¥398,000 → 特価 ¥358,000
→ 均等払割 ¥17,602 × 24回、¥12,331 × 36回

●松下

RL-W450
Panaword 手書き

定価 ¥298,000 → 特価 ¥268,000
→ 均等払割 ¥13,177 × 24回、¥9,231 × 36回

富士通 FM-NEW 7 注文No.CP-021

FM-7のソフトと機能を全て引きついで新登場!

MB25015(本体) ¥99,800
MB27343(14"カラーモニター) ¥67,800
MB26512(ケーブル) ¥1,800
MB27502(データレコーダ) ¥12,800
GP-500F(プリンタ) ¥49,800
GP-25606E(ケーブル) ¥4,000
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

定価合計 ¥290,000
→ 特価 ¥206,000
→ 均等払割 ¥7,095 × 36回

SHARP X1ターボシリーズ パソコンテレビ

新しい実務能力を加え、
バージョンアップ、

●モデル10 注文No.CP-002
CZ850C(本体) ¥168,000
CZ850D(モニター) ¥129,000
定価合計 ¥297,800
→ 特価 ¥250,000
→ 均等払割 ¥8,611 × 36回
¥6,771 × 48回

●モデル20 注文No.CP-003
CZ851C(本体) ¥248,000
CZ850D(モニター) ¥129,800
定価合計 ¥377,800
→ 特価 ¥320,000
→ 均等払割 ¥11,022 × 36回
¥8,667 × 48回

●モデル30 注文No.CP-004
CZ852C(本体) ¥278,000
CZ850D(モニター) ¥129,800
定価合計 ¥407,800
→ 特価 ¥345,000
→ 均等払割 ¥11,883 × 36回
¥9,344 × 48回

無料配送 全国どこでも無料。	製品先取り お申込み7日前に届きます。	カレッジクレジット 学生の力で20%以上お得に。保証人不要。	全国セッティング セットアップは、スタッフがさせていただきます。
完全保証 3年以内のソフトウェア、完全保証。	日曜配送 日曜日の午後、お守りの日、配達員が必ずお伺いいたします。	保証人なしクレジット 18歳未満の方は、保証人が必要です。	AM10時からPM11時まで受付 〈年中無休〉
頭金なし 手軽な電話クレジット。	支払額自由 お申し込みの27,000円以上、3ヶ月以内で、お支払いも自由。	18才未満 18才未満の方は、保護者の同意と一緒に電話してください。	

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

社員募集
コンピュータに関心ある方、随時面接。03-2537661まで。

ワールド イン アオヤマ

池袋ワープロ店オープン

●ワープロタイムレンタル

パソコン店オープン予定 4月群馬前橋店オープン



青山学院大学、文学部 斉藤久美子、文学部 椎谷朝子

全国・電話で買取り

即、現金の簡単システム! いつでもどこからでも24時間

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制

NEC

中古商品

PC-6001 (本体)	¥ 89,800	¥ 22,000
PC-6001 MK II	¥ 84,800	¥ 48,000
PC-6001 MK II SR	¥ 89,600	¥ 52,000
PC-6001 MK II ロードランナーセット	¥ 89,800	¥ 67,000
PC-8001 (本体)	¥168,000	¥ 32,000
PC-8001 MK II	¥123,000	¥ 55,000
PC-8801 (本体)	¥228,000	¥ 88,000
PC-8801 MK II / 10	¥168,000	¥110,000
PC-8801 MK II / 30	¥275,000	¥170,000
PC-8801 MK II / 30(仕様)	¥265,000	¥140,000
PC-8801 MK II / 30SR	¥258,000	¥190,000
PC-9801 (本体)	¥298,000	¥130,000
PC-9801 F2(本体)	¥398,000	¥230,000
PC-8201 (ハンドヘルド)	¥138,000	¥ 70,000
PC-8054 (ディスプレイ)	¥ 67,800	¥ 42,000
PC-8053I(フロッピー)	¥168,000	¥ 98,000
PC-8822 (プリンター)	¥234,000	¥130,000
NM-9200 RO (プリンター)	¥320,000	¥150,000
PC-DR320 (データレコーダ)	¥ 19,800	¥ 9,500

Sharp

mz 1200 (本体)	¥148,000	¥ 40,000
mz 1500 (本体)	¥ 89,800	¥ 60,000
mz 2000+G ラム付	¥257,000	¥ 65,000
mz 721 (本体)	¥ 89,800	¥ 28,000
mz 731 (本体)	¥128,000	¥ 38,000
X-1 (本体ディスプレイ、G ラム)	¥300,000	¥130,000
X-1cs (本体、ディスプレイ)	¥219,600	¥142,000
PC-1245 (ポケコン)	¥ 17,800	¥ 7,000
PC-1246 (ポケコン)	¥ 17,800	¥ 9,500
PC-1350 (ポケコン)	¥ 36,800	¥ 22,000
PC-1500 (ポケコン)	¥ 59,800	¥ 24,000
12M212C (ディスプレイ)	¥ 69,800	¥ 35,000
14M141C (2000ディスプレイ)	¥ 69,800	¥ 40,000

Fujitsu

FM-7 (本体)	¥136,000	¥ 68,000
FM-8 (漢字ROM・非漢字ROM)	¥218,000	¥ 52,000
FM-11BS (本体)	¥398,000	¥300,000
MB 27501 (データレコーダ)	¥ 12,800	¥ 7,000

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。

サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。

当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

買取り、ハードのことなら何でもお気軽に、マイコンを買時、マイコンを買替える時、私たちは価格、アフターサービス共に自信をもってお答えいたします。

03-987

(株)ワールド イン アオヤマ

サポート 東京都豊島区要町3-38-8

池袋店営業時間10:30~19:00
木曜日定休日

3月30日 池袋ワープロ店オープン

サンシャイン60階通り東急ハンス隣り5F
池袋パソコン店同時オープンセール実施中
3月10日~4月31日 パールシティ2F

8801/II SR 基本セット

PC 8801/II SR30 ¥258,000
PC KD551K ¥99,800
ハイドライド ¥6,800
IBMフランクディスク ¥12,000
ジョイスティック ¥12,000

合計-374,400 ¥310,000

8801/II SR30ワープロセット

PC 8801/II SR30 ¥258,000
PC KD551K ¥99,800
PC DR330 ¥19,800
プラニクディスク10枚 ¥12,000
PC PR101(用紙向) ¥240,000
ユーカラ ¥28,000

合計-655,400 ¥542,000

8801/II SR 21%offセット

PC 8801/II SR10 ¥168,000
PC KD551K ¥99,800
PC DR330 ¥19,800
ロードランナー ¥4,800
ジョイスティック ¥12,000

合計-¥292,400 ¥240,000

9801 F2 松ワープロセット

PC 9801F2 ¥398,000
PC KD551K ¥99,800
PC PR101(用紙付) ¥240,000
ソフト「松」 ¥98,000
ヘッドクリーニングディスク ¥3,500

合計-¥864,700 ¥665,000

FM ニュー7セット

FM-ニュー7 ¥99,800
CMT141F ¥67,800
PHC-DR ¥12,800

合計-¥182,600 ¥146,000

6001/II SR ロードランナーセット

PC 6001/II SR ¥89,800
TV用コニバーター ¥7,000
PC DR311 ¥11,800
ロードランナー ¥4,800

合計-¥114,400 ¥94,800

X-1ターボ/30セット

X-1/30 ¥278,000
CZ850D ¥129,800
IBMディスク10枚 ¥12,000

合計-¥417,600 ¥330,000

X-1/20セット

X-1/20 ¥248,000
CZ850D ¥129,800
IBMディスク10枚

合計-¥387,600 ¥309,000

6001/II SR 野球狂セット

PC 6001/II SR ¥89,800
PC KD252 ¥67,800
野球狂 ¥4,000

合計-¥161,600 ¥132,000

mz1500システムセット

mz1500 ¥89,800
mz1D15B ¥69,800
サンダーフォース ¥4,800

合計-¥164,400 ¥125,000

高額下取制度

下取機種	購入機種	差額
8801/II-30	8801/II SR 30	¥85,000~¥89,000
8801/II-10	8801/II SR 10	¥49,000~¥57,000
X-1	X-1ターボ30セット	¥210,000~¥250,000
X-1C	X-1ターボ20セット	¥215,000~¥225,000

月々3,000円から最長60回までの超低金利。

7月ボーナス一括払いOK

日立, 東芝, Epson

パソピア7 (本体)	¥119,800	¥48,000
PA-7165 (ディスプレイ)	¥99,800	¥42,000
JR 200 (本体)	¥79,800	¥20,000
HC-20 (ハンドメルド)	¥138,000	¥68,000
RP-80 (プリンター)	¥89,800	¥48,000
RP-80 F/TIIK (プリンター)	¥119,800	¥89,000
TF 10 (フロッピー)	¥125,800	¥75,000
TF 20 (フロッピー)	¥142,000	¥72,000

Tomy, SEGA, MSX,

ぴゅー太 (本体)	¥59,800	¥16,000
SC 3000 (本体)	¥29,800	¥16,000
SC 3000H (本体)	¥32,800	¥20,000
ファミリーコンピュータ (本体)	¥14,800	¥9,800
CF 2000 (本体PF付)	¥59,800	¥34,000
PHC-30 (本体)	¥59,800	¥34,000
HB 101 (本体)	¥46,800	¥30,000

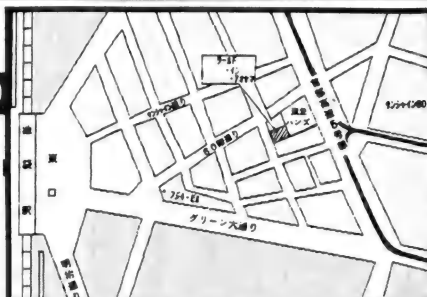
各紙に紹介された当社のオーダー注文システムを是非御利用下さい。

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にしながらクレジット。それも24時間、いつでもどこでも
注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

全国電話で買取り

今、お持ちの機種をその場で
買取りいたします。
池袋店に直接お持ちいただくか
お電話にてお問合せ下さい。



買取りのお客様へ

最近、買取り時に即金にて、支払をしない販売店が増えておりますが、
私共、池袋店では、52万円まで即金にて、御送りいただいた場合でも
お約束日までに代金をお支払させていただきます。

頭金なし・キャンパスクレジット

今、お持ちの機種を下取りにして新品・中古を買う。こんな便
利な買い方も出来ます。

機種で悩んだらダイヤルイン 希望機種が決まったらダイヤルイン 24時間、全国どこからでも受付出来ます。

7771

下取り、買取りのお客様へ
当社では、取扱わない機種があったり、買取額
が数日により変わる事があります。御来店いた
く前に御連絡いただけたらと思います。

24

時間受付中



4月群馬前橋店オープン

全国どこでも郵送する。
ワールド イン アオヤマの
ソフト郵送システム

ソフトの申し込みは申し込み用紙に記入のうえ現金書留にて申し込み下さい。

現金書留申込用紙	ソフト割引価格+350=現金書留にて送り下さい。			
	住所		商品名	金額
	氏名	本体機種	郵送料金	
	様		合計金額	

郵送料は1本350円 2本以上500円となります。

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1 (株)ワールド イン アオヤマ ソフト注文係

PC 600I/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価格
パソコンタワー	T/B	980	850
EFORMN	T/B	4,000	3,600
AX-9 3Dフライトシミュレーター	T/B	2,800	2,520
チョップリフター	T/B	4,800	4,320
ドンキーコングIIIの大逆襲	3.5" D	5,800	5,220
ロードランナー	T/B	4,800	4,320
野球狂	T/B	4,000	3,600
リザード	T/B	4,800	4,320
テラ4001	T/B	4,800	4,320
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,320
バックマン	T/B	3,500	3,150
ゼビウス	T/B	3,500	3,150

PC 800I/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価格
ダンジョン	T/B	5,200	4,700
コスモミューター	T/B	4,000	3,600
ジャン狂	T/B	4,000	3,600
コリドール	T/B	4,500	4,050
信長の野望	T/B	4,500	4,050
デゼニランド	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ロードランナー	T/B	4,800	4,320

PC 880I/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価格
FREE WAY	5" 2D	5,800	5,300
サンダーフォース	5" 2D	6,900	6,300
コンストラクション			
スタコラサッチャン	5" 2D	5,800	5,220
飛車	T/B	4,200	3,780
ビービングスキャンダル	5" 2D	6,500	5,900
ファイヤークリスタル	5" 2D	7,800	7,100
ドラゴンズレイヤー	5" 2D	7,200	6,500
ブラズマライン	T/B	4,800	4,320
野球狂	5" 2D	6,800	6,120
ブラズマライン	5" 2D	6,900	6,210
THE BLACK ONYX	5" 2D	7,800	7,100
チョップリフター	5" 2D	6,800	6,150
ファイヤークリスタル	T/B	4,800	4,320
F2グランプリ	T/B	3,800	3,420
飛車	5" 2D	6,400	5,800
プロフェッショナル麻雀	5" 2D	6,800	6,150
ロードランナー	5" 2D	6,800	6,150
ハイドライド	5" 2D	6,800	6,150

MSX

商品名	メディア	定価	割引価格
デゼニランド	T/B	4,800	4,320
タテカ	ROM	4,800	4,320
ゴルフ狂	ROM	4,800	4,320
倉庫番	ROM	4,800	4,320
ミステリーハウスII	T/B	3,800	3,420
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,000	3,600
クイーンズゴルフ	ROM	4,800	4,320
クライダー	ROM	4,800	4,320
フラッピー	T/B	3,800	3,420
ローラーボール	ROM	4,800	4,320
ヴォルガード	T/B	4,200	4,780
続・黄金の墓(スフィンクスの謎)	T/B	4,800	3,320
スコアオン	ROM	4,800	4,320
ボンバーマン	ROM	4,800	4,320
ベースボール	T/B	3,200	2,880
ホールインワン	ROM	4,800	4,320
はらベンバックン	ROM	4,800	4,320

X-1 シリーズ

商品名	メディア	定価	割引価格
スプリングパニック	T/B	980	880
TONKY	T/B	3,800	3,420
GHOST TOWN	T/B	3,800	3,420
トロッポウェイ	T/B	4,500	4,050
トラム狂	T/B	4,000	3,600
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
ブラズマライン	T/B	4,800	4,320
エキストラパンボール	T/B	3,500	3,150
EGGY	T/B	4,200	3,780
H.P.王将	T/B	4,200	3,780
野球狂	T/B	4,000	3,600
野球狂	5" 2D	6,800	6,120
ミステリーハウス/ウォーリー	T/B	3,800	3,420
ちまちま	T/B	4,800	4,320
F2グランプリ	T/B	3,800	3,420
ドラゴンズレイヤー	T/B	5,900	5,310
THE BLACK ONYX	T/B	5,800	5,220
ハイパーオリンピック'84 I	T/B	4,800	4,320
ハイパーオリンピック'84 I	5" 2D	6,800	6,120
ちゃっくんぼっぼ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,150
X-1 ゼビウス JOY付	T/B	5,900	5,310
X-1 ゼビウス JOY付	5" 2D	7,500	6,750

FM-7/77

商品名	メディア	定価	割引価格
仮面ライダー	T/B	4,800	4,320
ブルースリー	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
チャンピオン・バスターダッシュ	T/B	4,800	4,320
キン肉マン	T/B	4,800	4,320
ラリバッパ野球団	T/B	3,800	3,420
マジンガーZ	T/B	4,800	4,320
信長の野望	T/B	4,500	4,050
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3,600	3,240
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
マイロリータ	T/B	3,800	3,420
FIERIE'S RESIDENCE	5" 2D	7,800	7,100
フラッピー	T/B	4,500	4,050
サンダーフォース	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
名棋士	T/B	3,800	3,420
ブラズマライン	T/B	4,800	4,320
カレイシマス・ベルセウス	T/B	4,800	4,320
テラ4001	T/B	4,800	4,320
ドラゴンズレイヤー	T/B	4,800	4,320
ラリーX	T/B	3,500	3,150
ちゃっくんぼっぼ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050

mz1500

商品名	メディア	定価	割引価格
マリオブラザーズSPECIAL	QD	5,200	4,680
3-Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,600
不思議の国のアリス	QD	4,500	4,050
H.P.王将	QD	4,200	3,780
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,220
惑星メフィウス	QD	4,800	4,320
ヴォルガード	QD	4,800	4,320
フラッピー	QD	4,800	4,320
サンダーフォース	QD	4,800	4,320
ロードランナー	QD	5,200	4,680
バックマン	QD	4,800	4,320
不思議の国のアリス	QD	4,800	4,320

リストに無いものはお電話にて問合せ下さい。営業時間10:30~16:00

03 973 5578

高額下取制度

ト版数種	購入額
8801 11 30	¥ 25,000
8801 11 30	¥ 29,000
8801 11 30	¥ 49,000
8801 11 30	¥ 57,000

3月30日 池袋ワープ店オープン パールシティー5F

池袋パソコン店同時オープンセール実施中

本社 東京都豊島区要町3-38-1 サポート 東京都豊島区要町3-38-8 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6

ワールド イン アオヤマは日経新聞・日経産業新聞等経済紙にまで紹介された販売店です。

日本マイコン流通センター

超特価

実用性
重視

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

高級

パソコンデスク

全国特急発送

パソコンの置き場所に
お困りの方へ——
省スペース情報

PC-3

- ★PC・FMなどあらゆる機種に!
- ★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用
としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
- ★移動自由自在(ストッパー付キャ
スター使用)

実用性・機能性を
備えた
省スペースデスク



PC-1

600(幅) × 930(高さ) × 740(奥行)
700(//)

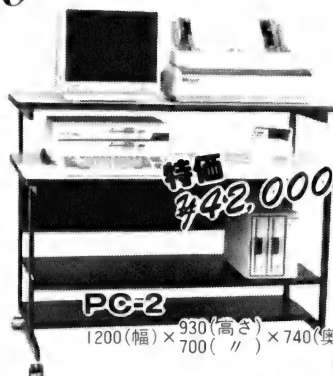
特価
¥29,800

PERSONAL COMPUTER DESK



特価
¥36,000

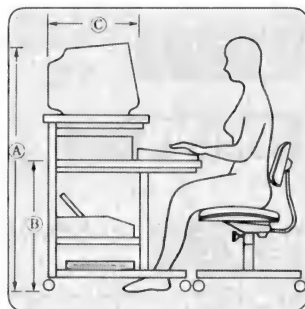
900(幅) × 930(高さ) × 740(奥行)
700(//)



PC-2

1200(幅) × 930(高さ) × 740(奥行)
700(//)

特価
¥42,000



- ①本体、キーボード、DISK、プリンターなどコンパクトにセット。周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます。
- ②テーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です。
- ③ディスプレイの奥行きを十分に確保した広いディスプレイ台。PC-1でもディスプレイ横にDISKなどを設置できます。

★パソコンデスクは全機種組立式、ドライバー1本で組立て簡単です。

※その他、ディスプレイ台のないタイプ(ワープロ用)もございますのでお気軽にお問合せ下さい。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付 ☎03(463)4455

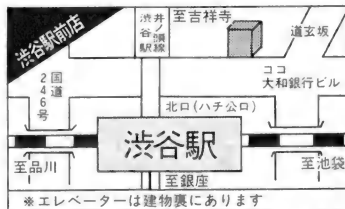
大阪受付 ☎06(364)1258

※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付/午前10時→午後7時

渋谷駅前店にて展示中

お気軽にご来店下さい!!



(株)日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込方法

●今すぐお電話申込か、下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品をお届け致します。(場所によっては翌日配達になります。)
送り先: 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係
(株)日本マイコン流通センター

●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号をお知らせ下さい。
振込先: 大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
(株)日本マイコン流通センター

《パソコンデスク申込書》昭和 月 日

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。
品名	特価価格	台数	フリガナ
			氏名
			フリガナ
			住所(〒)

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。 TEL 03-463-4612 ④4月号

中古マイコンショップ

渋谷駅前

ハチ公口 徒歩0分

激安

中古マイコン
在庫300台!
中古ソフト大量展示

全国ネットで あなたの マイコンを

保証します

全商品3ヶ月～1年 当社の中古マイコンは自社ナンバーで商品登録されており、買替や手放す場合アフターサービスなど有利です。(完全管理制度)

低金利です

クレジット月々3,000円より・3回～60回まで
下取差額クレジットOK!

捜します

欲しい機種を捜したり予約も受けて、いち速く納品致します。

買替自由です

ビデオからマイコンへ、マイコンからビデオ・オーディオ・無線・ニューメディアテレビなどへと、あらゆる商品へ買替OK!

格安です

各社 新品 特価販売! まずはお問い合わせ、ご来店下さい。

なぜ今 中古マイコンなのか!

たとえば中古車などはサビやエンジンの消耗など中古・新品の差は大きい、マイコンの場合はLSIという半導体がほとんど。これには消耗・老朽化などまったくといっていいほどない! 中古マイコンは限りなく新品に近い商品なのである。

それともう一つは買替や手放す場合。新品は買った直後に中古価格に値下がりしてしまう。もっとも、人気・不人気でかなり違うが、とにかく値下がりしてしまう。中古なら安いし、買替や手放す場合も値下がりはない。中古といっても現行の新製品は揃っているし、使用する側のニーズさえ合っていれば中古マイコンをお薦めしたい。



超 お買得中古マイコン
本体・周辺機器のリスト
ができました!!

全メーカー
満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

超お買得品セット

頭金なし クレジットOK! 下記のお支払いの中からお選び下さい。

NEC PC-6001セット
PC-6001(本体・中古)
PC対応データレコーダー
合計定価 ¥102,600

現金特価
¥29,800

そのままTVにつなげます。(ケーブル付)

NEC PC-6001mkIIセット
PC-6001mkII(本体・新品)
TX-12T1(ナショナルカラーモニター・新品)
PHC-DR(サンヨーレコーダー・新品)
RGBケーブル
合計定価 ¥162,400

特価 **¥93,800**

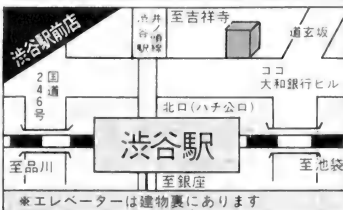
回数	1回目	2回目以降
12	¥8,904	¥8,400
24	¥6,670	¥4,400
36	¥5,936	¥3,100

NEC PC-8801MKIISR(model 30)セット
PC-8801MKIISR M30(本体・新品)
PC-TV351(640×400カラーモニター・新品)
RGBケーブル
合計定価 ¥387,800

新製品
大特価 **¥309,800**

PC-TV351はテレビ機能、ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,870	¥14,800
36回	¥13,956	¥10,400
48回	¥11,144	¥8,200



《お申し込み方法》

★今すぐ上記の注文№にてお電話でお申込下さい。★限定台数ですのでお早めにお願致します。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

株式会社

日本マイコン流通センター ☎03(463)4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●受付/午前10時→午後7時

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

高価買取・買取

全国どこでも
お電話一本で

通信下取販売・買取

中古マイコン



フレッシュな社員
アルバイト募集中
お問合せはお電話で

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
N E C	PC-9801M2(新開)	328,000	シャープ	X1,X1C,X1D(本体、モニター)	126,000 [※]
〃	PC-9801F2	276,000	〃	MZ-700シリーズ	22,000 [※]
〃	PC-9801	134,000	東 芝	パソピア16(カラーモニター他付)	328,000
〃	PC-8801MKIISR30(新開)	202,800	〃	パソピア(PA-7010)	29,800
〃	PC-8801MKII10,20,30	118,000 [※]	〃	JW-1(プリンタ付ワープロ)	268,000
〃	PC-8801	94,000	日 立	ベシシクマスターL3MK5	48,000
〃	PC-8001MKII	58,000	〃	MB-16003(16000モニターセット)	328,000
〃	PC-8001	35,000	富士通	FM-7	68,000
〃	PC-6601	78,000	〃	FM-8	64,000
〃	PC-6001MKII	45,000	〃	マイオアシスII(ワープロ)	208,000
〃	PC-6001	22,000	〃	オアシスライト(ワープロ)	154,000
〃	PC-PR-201(136行プリンタ)	198,000	ナショナル	JR-100	19,800
各 社	中解像度モニター	24,000 [※]	APPLE	APPLE J-PLUS	128,000
〃	高解像度モニター	38,000 [※]	ニ 菱	マルチ8	39,800
〃	超高解像640×400モニター	69,800 [※]	〃	MP80FD(マルチ8用ディスク・増設付)	79,800
〃	プリンター	12,000 [※]	サンヨー	PHC-20	19,800
〃	フロッピーディスク1.2ドライブ	49,800 [※]	カシオ	FP-1100	39,800
シャープ	MZ-2000	59,800	セ ー	SC-3000	14,800
〃	MZ-80B	58,000	ハンダイ	RX-78	19,800
〃	MZ-2200	69,000	各 社	MSX	22,000 [※]
〃	MZ-5521	198,000	〃	プリンタ	14,800 [※]

※その他在庫は、豊富にあります。

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を
宅急便などで右記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の商品は、現品が着き次第、3日以内に高価買取代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(463)4455 ヨ シ コ コ

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日

日本ライコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価
フリガナ お名前		ご住所	〒				TEL	
購入予定日	年	月	職業	年齢		購入方法	現金	クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引きを方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。8月4号

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ

商品は今すぐ

お支払いは

3月からでOK!



テレフォンショッピング

仙台 (0222) 24-5591

1 NEC PC-6001mkII

NECのおしゃべりパソコン“PCシリーズ”の人気機種。そのまま自宅のテレビに接続可能。漢字も書き、お話しもできる。数々の機能を満載したホームパソコン。



本体 + データレコーダー

- 本体PC-6001mkII……………¥84,800
- データレコーダーPC-DR311…¥12,800
- メーカー希望小売価格合計¥97,600を

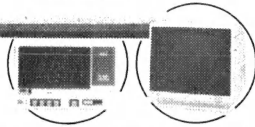
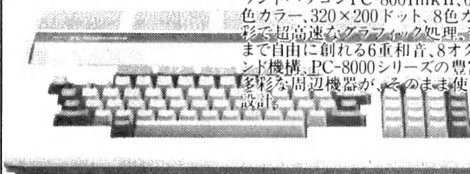
現金特価 **69,800円**

頭金なし 月 **3,000円** ×
第1回目3,090円 11回
ボーナス月加算……………20,000円 × 2回
お支払い合計……………76,090円

2 NEC PC-8001mkII SR

新製品登場

クラスで一番オール5パソコン。名器血統オールラウンドパソコンPC-8001mkII。640×200ドット、8色カラー、320×200ドット、8色カラー2画面など多彩で超高速なグラフィック処理。楽器音から効果音まで自由に創れる6重和音、8オクターブHi-Fiサウンド機構。PC-8000シリーズの豊富なソフトウェアと多彩な周辺機器が、そのまま使えるコンパチブル設計。



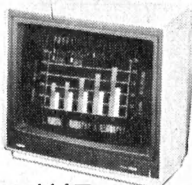
本体 + データレコーダー

- 本体PC-8001mkII SR……………¥108,000
- 2000文字対応カラーディスプレイPC-KD251……………¥67,800
- データレコーダーPC-DR311 ¥12,800
- メーカー希望小売価格合計¥188,600を

現金特価 **169,000円**

頭金なし 月 **3,000円** ×
第1回目3,490円 11回
ボーナス月加算……………16,000円 × 6回
お支払い合計……………204,490円

3



ロジテックK-114F

640ドット×200ライン高精度、カラーディスプレイ、ドットピッチ0.35mm。
メーカー希望小売価格¥98,000を

現金特価 **49,800円**

(RGBケーブルサービス)

頭金なし 月 **3,000円** ×
第1回目3,290円 11回
ボーナス月加算……………9,000円 × 2回
お支払い合計……………54,290円

4



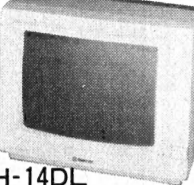
NEC C-14N26PV

AVシステムが広がるモニター出力端子付。2000文字対応。
●NECカラーモニター<C-14N26PV>……………¥89,800 現金特価 **54,800円**

(RGBケーブル付)

頭金なし 月 **2,900円** ×
第1回目3,840円 11回
ボーナス月加算……………12,000円 × 2回
お支払い合計……………59,740円

5



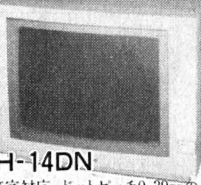
ニデコNH-14DL

RGB2000文字対応。ドットピッチ0.5mm。マルチスイッチの切換でNEC・富士通・シャープ各社対応。
●ニデコカラーモニター<NH-14DL>……………¥59,800 現金特価 **49,800円**

(RGBケーブルサービス)

頭金なし 月 **3,000円** ×
第1回目3,290円 11回
ボーナス月加算……………9,000円 × 2回
お支払い合計……………54,290円

6



ニデコNH-14DN

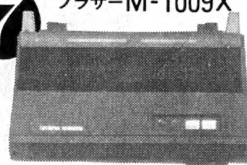
RGB4050文字対応。ドットピッチ0.39mmの高精度・高解像度、16色対応型。マルチスイッチ切換でNEC・富士通・シャープなど各社対応。
●ニデコカラーモニター<NH-14DN>……………¥99,800 現金特価 **79,800円**

(RGBケーブル付)

頭金なし 月 **3,000円** ×
第1回目3,990円 11回
ボーナス月加算……………25,000円 × 2回
お支払い合計……………86,990円

7

ブラザー-M-1009X



MSX・PCシリーズ対応。鮮明9ドット、低騒音設計。印字速度40文字/秒。
●ブラザーパーソナルプリンター<M-1009X>……………¥49,800

●プリンターケーブル……………¥7,000

メーカー希望小売価格合計¥56,800を

現金特価 **46,800円**

頭金なし 月 **2,900円** ×
第1回目3,120円 11回
ボーナス月加算……………8,000円 × 2回
お支払い合計……………51,020円

8

EPSON RP-80FT/II



高精度図形処理、100字/秒の高速印字。文字の拡大・縮小、エリート・スーパー/サブスクリプト印字。強調印字、アンダーラインなど豊富な機能を装備。
●EPSONドットマトリックスプリンター<RP-80FT/II>……………¥89,000

●プリンターケーブル……………¥7,000

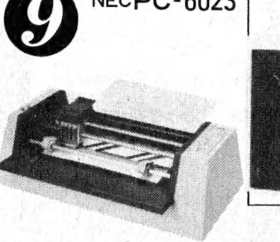
メーカー希望小売価格合計¥96,000を

現金特価 **72,800円**

頭金なし 月 **3,200円** ×
第1回目4,160円 11回
ボーナス月加算……………20,000円 × 2回
お支払い合計……………79,360円

9

NEC PC-6023



●NECプロッター<PC-6023>……………¥79,800 現金特価 **39,800円**

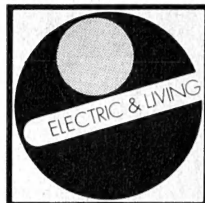
頭金なし 月 **3,600円** ×
第1回目3,790円 11回
お支払い合計……………43,390円

10

NEC PC-6031

●NECフロッピーディスクユニット<PC-6031>……………¥89,800 現金特価 **29,800円**

頭金なし 月 **2,700円** ×
第1回目2,790円 11回
お支払い合計……………32,490円



エルタワン 庄子デンキ
コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎24-5591
マイコンプラザ石巻バイパス店
石巻市東中里三丁目2-5 ☎225(93)3211
マイコンプラザ山形本店
山形市七日町二丁目7-43 ☎22(42)1222

受付時間 **A10:00 ▶ P7:00** (年中無休)

全国どこでも **無料配達** / ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払** までOK! / ゆっくりお支払い **3月** からのお支払いでOK!



パソコンの大型専門店
コンピュータ中央

NEW GAME SOFT
INFORMATION

超高速3Dグラフィックス+レーシングキットゲーム
本邦初のレーシングキットで新登場!

新発売

F2グランプリ



PC-8801/mk II	CT	¥3,800
	5FD	¥5,800
MZ-2200/2000	CT	¥3,800
X1シリーズ	CT	¥3,800
FM-NEW7/77/7	CT	¥3,800
FM-NEW7/7	5FD	¥5,800
FM-77	35FD	¥6,800

今、君のレーシングスピリッツは

完全燃焼!

GPレーシングに興味ワクワクの君!
今までのレーシングに不満タラタラの君!
あのキャリアラボがやりました。「F2グランプリ」/
運転操作2モード。8国8コースにわたる新設サー
キット。レースモードの他に練習走行モード付。
まだある。エディター機能付。
なんと、自分で自由自在にコースが組めるのだ。
マニアの君がうなる事はもう、まちがいないだろう。



パートナーショップ

- マイクロキャビン
- マイコンハウスSPS



Carry lab.

株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ

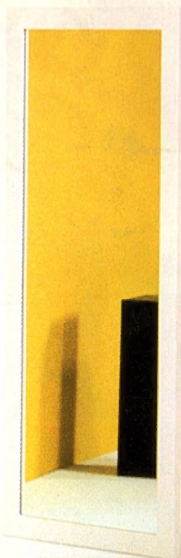
〒862 熊本市大江6丁目25 25 金子ビル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

BASIC
マガジン
4月号
請求券

大脱走 飛車 好評発売中! フロントライン ちやっくんぽっぷ IBM-JXシリーズ新登場!

HITACHI

ポップな気分をありがとう

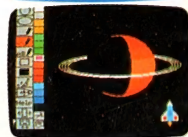


※写真中のヘッドホン、スピーカー、カセットテープ等は別売です。

（ポップな友だちH2）

あそび心進歩人よ。新登場、日立のMSXパソコン〈H2〉にご注目あれ。ニューフィーリングのオーディオプレイが…、そして、パソコンプレイが、気軽に楽しくできるカセットデッキを内蔵しました。

- パソコンを手軽に楽しめる内蔵ソフト。①〈コマンドテーブル〉方式で簡単にカラフルなパソコンアートが楽しめる《スケッチ》
- ②ピアノとオルガンの2つの音色で演奏が楽しめる《サウンド》
- ③内蔵カセットデッキをパソコン制御《カセットオペレーション》
- ④マシン語プログラムの入力や、デバッグに《モニタ》
- 家庭用カラーテレビが使える3出力方式（RF・ビデオ・RGB）。
- RAM64KB標準実装。 ●ROMカートリッジ2スロット装備。



日立パーソナルコンピュータ

●MB-H2 本体価格
¥ 79,800

※テレビC15-S01は別売です。
※画面写真はハメ込み合成です。

H2



このパーソナルコンピュータはMSXのマークがつけられているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。MSXはマイクロソフト社の商標です。

—生活と技術をむすぶ—

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

HUMANICATION

資料請求券
B3-H2

●カタログをご請求の方は、資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上、
〒105 東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル
日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。